http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Año 2 Num.5 Mayo 2000

青年 Seinen

Japanese fiction and more

2do. ANIVERSARIO

© Squaresoft

新世紀 EVANGELION

El encanto de Card Captor Sakura

MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes

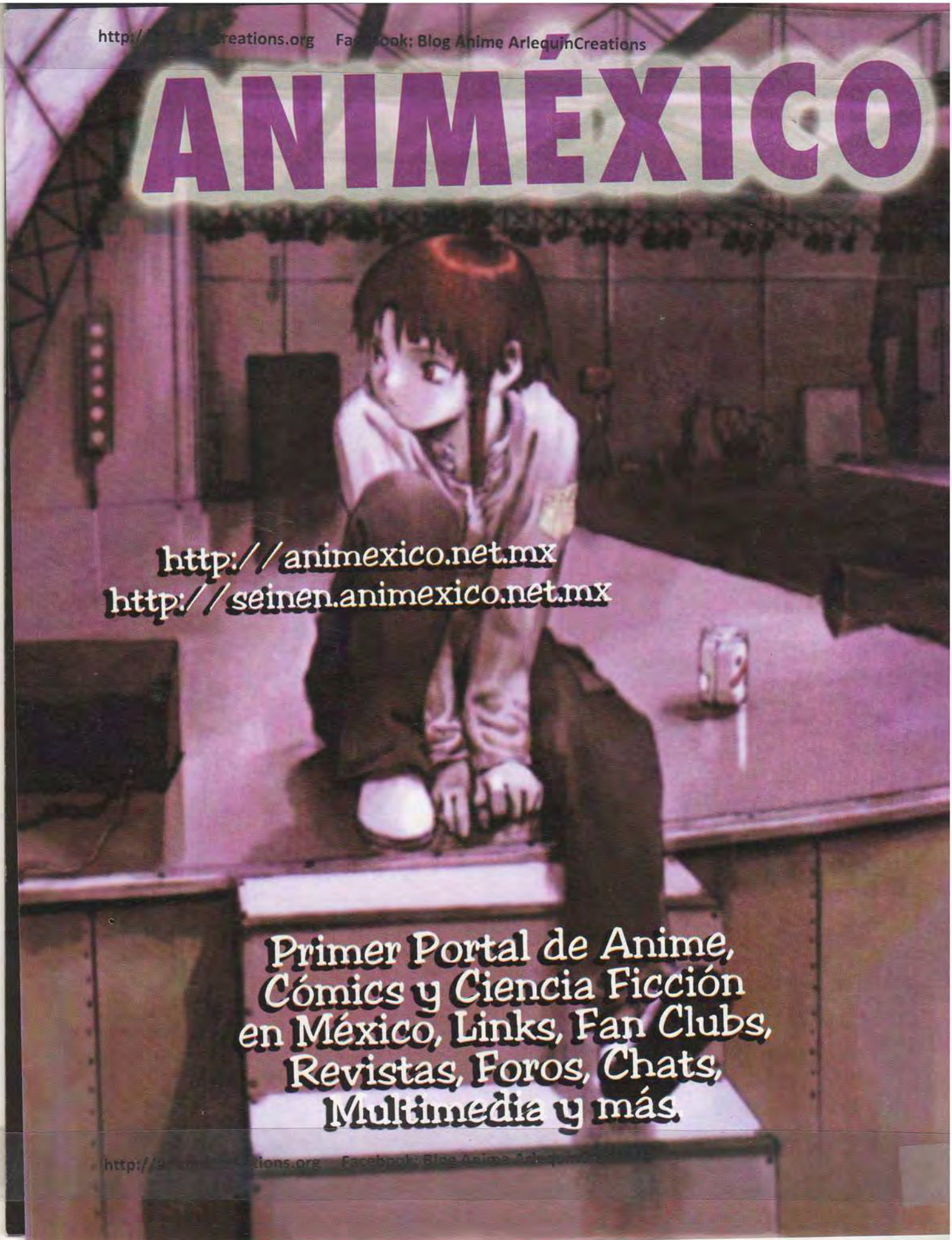
© Capcom Ltd.

© Gainax/Proyect Eva/Nas

© Studio CLAMP/Kodansha/Madhouse

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Precio: $ 20.00


ANIMÉXICO
http://animexico.net.mx
http://seinen.animexico.net.mx
Primer Portal de Anime, Cómics y Ciencia Ficción en México, Links, Fan Clubs, Revistas, Foros, Chats, Multimedia y más.

SUMARIO

¿Creías que todo había terminado?

Pág. 9

Los sentimientos de un robot.

Pág. 24

En Portada...

La leyenda de una nueva era.

SAINT SEIYA

Pág. 28

Además...

Final Fantasy 2001 THE MOVIE	5
Card Captor Sakura	6
Dragon Ball DE LA A A LA Z	9
Cine de Fantasía	12
Humor	14
Marvel vs Capcom 2	17
Evangelion	23
Entrevista	25
Odisea Seinen	31
Final Fantasy VIII	33

Las imágenes que ilustran esta publicación fueron utilizadas con fines informativos y son propiedad de sus respectivos autores.
Final Fantasy VIII © Squaresoft
Dragon Ball © Akira Toriyama/Estudio Bird/Shueisha/Toei Animation.
Neon Genesis Evangelion © Gainax/Proyect Eva/Nas.
Card Captor Sakura © Estudio CLAMP/Kodansha/Madhouse
Saint Seiya © 1986 Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation.
Iron Giant © A Time Warner Bros Company
Matrix © A Time Warner Bros Company
Marvel vs Capcom 2 © Capcom Ltd.
Star Wars © Lucas Film Ltd.
Sleepy Hollow © Paramount Pictures
Step by Step © CBS
Slam Dunk © Takehiko Inoue/Shueisha/Toei Animation.
Batman © DC Comics/Warner Brothers
Edward Cissorhands © Warner Brothers

editorial

Editor
ALÁN CHÁVEZ A.

Co-Editor
PATRICIA REYNAGA
Diseño
GUADALUPE VILLA RMZ.

Publicidad y Ventas
FERNANDO ARIAS
55•38•35•42

Colaboradores
ANAID SALCEDO
MICHELLE M. J.
JORGE "VASH"
RODRIGO "TASQUE" RAMOS
JUAN CARLOS VARELA
ALAIN GONZÁLEZ
JESÚS GUTIÉRREZ
SQUALL LEONHEART

Colaboradores Especiales
RUBÉN ARMENTA

Webmaster
LUIS "LOGAN" MENDOZA

Distribución
IVÁN "ATHOS STAMPIDO"

SEINEN NO SE HACE RESPONSABLE POR LAS PROMOCIONES DE SUS ANUNCIANTES.

SEINEN es una revista mensual.
Mayo 2000.
Núm. de reserva al título en Derecho de Autor:
04-1998-052619374000-102.
Núm. de Certificado de Licitud de contenido (en trámite).
Domicilio de la publicación:
Calle Valle de México Mz. 17 Lt. 25 Depto. B, col. Fuentes de Aragón CP 55210 Ecatepec, Edo. de México.
http://arlequincreations.org
Impresa en Diseño Ferza.
Tel. 55•38•35•42

Dos años... dos años son los que cumplimos informándoles sobre las series más recientes que aparecen tanto en nuestro país como en Japón, y los cuales no han sido fáciles de sobrellevar; donde han entrado y salido integrantes y hemos sufrido tres cambios de equipo en un mismo año. Dos años en los cuales hemos mejorado en diseño y contenido con tal de darles la revista que ustedes se merecen.

En estos dos años ustedes nos han apoyado con su preferencia, cartas, e-mails, y mensajes en nuestra página de internet, donde hemos visto su respuesta a través de sus muestras de afecto y de aprecio, regaños y sugerencias que han ayudado a que mejoremos día con día, pues su opinión es de suma importancia para nosotros y el leer cartas donde nos muestran su afecto, es en verdad una luz en nuestro corazón que nos hace seguir adelante y dar lo mejor de nosotros mismos, durante el tiempo que ustedes nos lo permitan, con esta su revista.

Quiero agradecer al Sr. Pedro Velázquez y a toda su familia por creer en Alberto Hernández y en su sueño de realizar esta revista, asimismo agradezco a todos los integrantes de SEINEN a quienes considero mis amigos; a Paty por soportarme y ayudarme en cada edición, a Lupita y a su familia quienes nos han aguantado y se han portado muy amables con nosotros en cada sesión que tenemos, a todos mis amigos en especial a Anaid y Michelle por apoyarme a cada momento, a Fernando Arias por seguir creyendo en este proyecto, a Alain González, Jesús Gutiérrez, y Rubén Armenta, por estar con nosotros y brindarnos su ayuda mes a mes y a los nuevos colaboradores cuyos trabajos podrán apreciar en breve .

A todos los actores de doblaje que amablemente nos han concedido algo de su tiempo para poder llevar a cabo las entrevistas, a las diversas compañías de cine y videojuegos que nos han facilitado información para brindárselas a ustedes y a Lulu y a Chaneke Comics por hacernos reír mes a mes con sus respectivas colaboraciones.

¿Saben?, una vez alguien me dijo que todos tenemos un niño interno, y he descubierto que es cierto, ya que al estar con todas estas personas, al contar con su apoyo para seguir adelante, me hacen creer aún más en los sueños y que estos pueden hacerse realidad, el principal de ellos es la revista que ahora tienen en sus manos, y que espero continúe por mucho tiempo todavía y les doy a gracias a todos por ello.

¡GRACIAS!
Atte.
Alán Chávez.
Editor.

FINAL FANTASY IX

ファイナルファンタジーIX

POR: ALAN CHÁVEZ A.

FINAL FANTASY 2001: THE MOVIE

Año 2065 de nuestra era.
"Destrucción y confusión nos rodea.Las ciudades se encuentran desiertas, la población es reducida y los pocos sobrevivientes humanos deben encontrar una manera para continuar en un mundo donde se encara la muerte.

CHECA ESTA IMÁGEN DE LA PELÍCULA

Comenzamos a cuestionarnos qué son la vida y el amor; y cuál es la definición psicológica del corazón. Después de todo, en este mundo la ciencia ha analizado la vida y la muerte expresando la vida como una forma de energía."

Esta es la base en la que se guía la tan esperada película de Final Fantasy, que lleva realizándose más de dos años en los estudios de Squaresoft en Honolulu. En este ambicioso proyecto de la compañía de videojuegos han trabajado alrededor de 200 personas.

Final Fantasy 2001: The movie, tiene como objetivo principal revolucionar la forma de hacer cine con actores completamente realizados por computadora y superando incluso a Pixar con Toy Story, y a Dream Works con Antz, y créanme que en verdad lo logrará, pues su diseño por computadora supera años luz a estas dos producciones mencionadas, muestra de ello es la imagen que les presentamos en la parte superior.

El lanzamiento de la película planea hacerse en el verano del próximo año y Columbia Tri Star es quien la distribuirá en este Continente. Los actores norteamericanos que prestaran sus voces a los personajes serán: Ming Na Wen, quien fuera alguna vez Chun Lee y la voz de Mulan; Alec Baldwin, quien La Sombra, James Woods, el matavampiros de John Carpenter; Donald Southerland, Ving Rhames, Steve Buscemi y Peri Gilpin.

Los personajes, como es costumbre, no serán los mismos de las antiguas versiones del juego así que no veremos ni a Squall, Rinoa, Tifa, o Sephirot, y la historia, como siempre, será totalmente diferente, ya que todo el equipo creador de Final Fantasy ha tomado a su cargo tanto la historia como la dirección, producción, elaboración y música de todos los videojuegos.

Sin duda alguna será la película más esperada por todos los fanáticos de esta serie de juegos y de los amantes del séptimo arte.

Pueden checar unos pequeños trailers, escenarios, y diseños de naves en el website:

http://www.finalfantasy.com

les aseguro que se quedarán con la boca abierta.

FINAL FANTASY IX

Sin duda todos los que han jugado Final Fantasy estarán esperando la [illegible] de este juego, la cual Squaresoft dio a conocer en el evento Square Millenium realizado el pasado mes de Enero que dejó boquiabiertos a todos los asistentes, pues también presentaron avances de lo que será la película, y la décima y onceava partes que se realizarán para el Playstation 2, pues bien, tan solo les daremos unos cuantos avances de lo que mostraron de este juego, y en cuanto sepamos más se los daremos a conocer:

En primer lugar, el juego se ambientará en escenarios de corte medieval,

dejando atrás el ambiente postmodernista que disfrutamos en el 7 y 8. En esta ocasión iremos en busca de unos cristales, regresando un poco al concepto que se manejó en el 4 y 5. Y para todos aquéllos melancólicos, regresará el modo de batalla de 4 personajes en pantalla cuando se realice una pelea.

De momento lo que tenemos son estas imágenes del juego, que tiene prevista como fecha de aparición en Japón, el mes de Julio, y en nuestro continente el mes de octubre, haciendo una diferencia mínima de salida en comparación con anteriores juegos.

Así que, por el momento, estos son avances de lo que serán dos muy buenas propuestas (en especial la película), y prometiéndoles que en cuanto tengamos más información se las daremos a conocer rápidamente, así que síganos la pista porque todo lo relacionado a esta saga será la noticia principal durante mucho tiempo todo gracias a Squaresoft.

CARD CAPTOR SAKURA

POR: JESÚS GUTIÉRREZ

Hola a todos!!

En esta ocasión quisiera darles a conocer una de las series más exitosas en Japón, se llama Card Captor Sakura y trata de una pequeña niña estudiante de primaria que de la noche a la mañana se convierte en la salvadora del mundo. Para lograrlo debe usar los poderes mágicos que le fueron concedidos por Kero-chan para recolectar todas las cartas mágicas que accidentalmente escaparon del libro del cual él era guardián. Esta divertida historia está llena de destellos de magia, conjuros, tiernas mascotas y las encantadoras ocurrencias de Sakura quien es una niña llena de vida y que con seguridad te contagiará su alegría y te divertirá muchísimo con sus aventuras.

Siendo uno de las mangas más largos de Clamp, Card Captor Sakura comenzó a ser publicada en Junio en 1996 en la revista mensual Nakayoshi. La obra conta de 2 partes: la primera se llama Cartas de Clow y llegó a su fin en Junio de 1998. La segunda es Cartas de Sakura y empezó en Julio del mismo año y aún continua publicándose mensualmente.

La serie de TV. comenzó su transmisión semanal por el canal NHK2 el 7 de Abril de 1998 a las 6 PM con el episodio "Sakura to Fushigi na Mahou no Hon". La Animación corrió a cargo de la Casa Madhouse y hasta el 21 de Abril de este año se han trasmitido 70 episodios, los cuales han sido presentados en 3 temporadas: 1-35, 36-46 y 47 en adelante.

La trama de los episodios de TV siguen la del Manga casi al pie de la letra pero algunos personajes se han inventado y 33 cartas han sido sumadas a la colección de Sakura. Estas 33 cartas fueron inventadas por Sakura a partir de las 19 originales y son más poderosas.

Existe también una película de reciente estreno en Japón (21 de Agosto de 1999) que dura 86 minutos y 16 CD's musicales.

Bueno, ahora es tiempo de conocer más a fondo la historia de Card Captor Sakura. Comencemos con los personajes de esta obra:

Kinomoto Sakura es la heroína de la historia, se encuentra cursando el cuarto año de primaria y entre otros detalles

Daidouji Tomoyo es la mejor amiga de Sakura y pertenece a una familia muy adinerada. Extrañamente adora y admira a Sakura y conoce su identidad secreta como recolectora de cartas. Le diseña los trajes que usa y se la pasa grabándola con su cámara de video. Tomoyo es una niña muy bonita e inteligente también.

le encanta la gimnasia y andar en patines (rollerblades). Odia las matemáticas, le teme a los fantasmas y siempre se anda peleando con su hermano mayor.

Kinomoto Fujitaka y **Kinomoto Nadeshiko** son los padres de Sakura. Nadeshiko falleció cuando Sakura tenía apenas 3 años y desde entonces Fujitaka se ha hecho cargo amorosamente de sus dos hijos.

Kinomoto Touya es el hermano mayor de Sakura, se encuentra cursando el segundo año de la preparatoria, le gusta la química y pertenece al equipo de futbol soccer. Anda en una bicicleta de montaña y le encanta decirle "Kaijuu" (monstruo) a Sakura. Su mejor amigo le gusta mucho a Sakura.

Kerberos (Kero-chan) es un pequeño "leon-oso" volador encargado de guardar las cartas dentro del libro. Desde que Sakura liberó las cartas se volvió el acompañante fiel de Sakura para recuperarla. Es su guía y maestro en el arte de recolectar cartas mágicas.

Ahora conozcamos brevemente la trama de esta obra. Un día Sakura entra a la biblioteca de su padre atraída por un ruido extraño y de uno de los libreros aparece un destello que llama su atención. Sakura toma en sus manos el libro que despedía esta luz y automáticamente el libro se abre. Lo primero que se ve es un dibujo del guardián del libro del lado izquierdo y del lado derecho la colección completa de las 52 cartas. La primera carta tiene dibujada un ave enorme y en la parte inferior una leyenda que dice "Windy" (viento). Sakura inocentemente lee la leyenda y del libro comienza a salir una ráfaga muy fuerte de aire. Todas las tarjetas comienzan a girar alrede-

dor del cuarto y súbitamente el ave que estaba dibujada en la carta se vuelve real y sale volando de la habitación, y, a consecuencia del movimiento de sus alas, todas las cartas restantes salen volando disparadas en todas direcciones dejando el libro vacío.

Sakura queda impresionada y rendida en el suelo, cuando de repente un tierno animalito llamado Kero-chan con cara de oso y rasgos de león surge del libro bostezando y saludando a Sakura. Ella piensa que es un juguete y comienza a jalarle los cachetes. Kero-chan se presenta como el guardián de las cartas que encerraba el libro y al darse cuenta de que ya no hay ninguna se pone como loco y comienza a culpar a Sakura, pero ella trata de evitar la responsabilidad acusándolo de haberse quedado dormido en lugar de estar cuidando las cartas. Kero-chan le hace ver a Sakura que es una niña especial con posibilidades de manejar la magia, ya que con solo haber leído la carta del viento fue capaz de activarla y liberar al ave que ésta encerraba. Así que con muchos trabajos Kero-chan convence a Sakura de que se vuelva una recolectora de cartas profesional y le ayude a regresar todas las cartas al libro.

Dado que Sakura es muy buena gimnasta y además es muy buena patinadora, esta actividad de heroína le sienta muy bien y recurre a varias acciones intrépidas y emocionantes para capturar las cartas. Al final tendrá que devolver las tarjetas al libro para evitar que el mundo sufra un catastrófico destino y enfrentar en combate al juez Yue, quien será el encargado de evaluar las habilidades y poderes de Sakura para convertirse en la nueva Ama de las Cartas de Clow, de no lograr vencer al Juez Yue, Sakura simple y sencillamente perderá sus poderes y todo recuerdo de su actividad como recolectora de cartas.

Les recomiendo a todos y todas seguir de cerca las aventuras de Sakura porque en realidad son muy emocionantes y divertidas, después de Sailor Moon no creo que haya alguna serie tan buena en el genero como **Card Captor Sakura!!!**

Nos leemos!

Cuídense y Diviértanse mucho**!!**

DRAGON BALL de la A a la Z

POR ANAÍD SALCEDO

Sigue la euforia...

En estos días probablemente hayas vistos ya los últimos capítulos de Dragon Ball, sí, aquéllos capítulos que jamás creímos que llegarían a México.

Esta serie fue un auténtico fenómeno que a mediados de los noventa movió a los aficionados al anime en México de una forma que no se ha visto igual hasta la fecha, la leyenda en forma del increíble relato de un niño aventurero hoy día sigue siendo un boom.

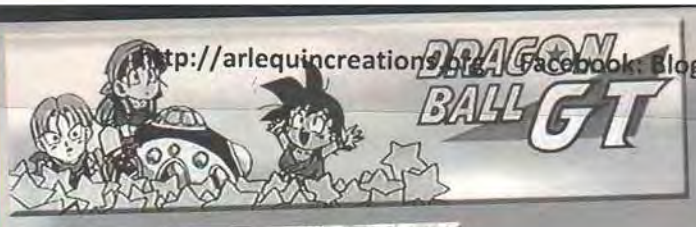
Probablemente a más de un lector le resulte familiar la sensación de admirar una obra de forma personal porque individualmente se descubren los valores y cualidades de cierto trabajo artístico y uno se hace aficionado.

Ya saben de cuál anime les hablo ¿verdad? Pues sí de Dragon Ball, es imposible o debe ser imposible que algún aficionado no conozca esta obra, hablando por mí, les diré que yo me hice fan del anime gracias a Dragon Ball.

Está de moda entre los entendidos decir que la única parte que se salva es Dragon Ball y Dragon Ball Z y que todo lo demás es basura; es mentira y lo saben, porque la mayoría hemos alucinado con el drama galáctico de Dragon Ball.

La totalidad de lo que escribió Akira Toriyama respira poder y emoción por los cuatro costados al igual que los personajes, grabados ya en la mente de miles de mexicanos de todas las edades.

Son precisamente estos personajes los que han permitido que la serie se haya prolongado hasta extremos indecibles donde se siguen usando las mismas formulas típicas que dieron, y que dan, a la serie su popularidad y que siguen funcionando, pésele a quien le



pese, y siempre, aunque termine Dragon Ball GT le tendremos una memoria histórica.

Y sobre los personajes me imagino que cada cual debe tener su favorito, en cuanto a ellos hay para escoger, por ejemplo

Tenemos al distraído, irresponsable, tonto (ouch, hasta lo tonto dice mi mamá que soy igualita) inocente e ingenuo **Goku** quien al mismo tiempo ama el planeta donde vive y lo defiende a toda costa. Y que podríamos decir de su histérica esposa, a ella le vale un comino lo que le pase a la Tierra mientras que a sus adorados hijos no los roce ni el aire.

El mayor de ellos, **Gohan**, es estudioso, obediente, responsable en tanto su hermano **Goten** es lo contrario a él ¡Igualito al papá!).

Pero hablemos de la otra familia: El hombre de la casa, ese apuesto guapo y bello **Saiyan Vegeta** (¿qué? A poco no es bello) que dentro de esa cáscara de hombre orgulloso, terco y egoísta esconde a alguien en soledad que ama a su esposa y a sus hijos. **Bulma**, esa esposa de tan singular carácter y sumamente vanidosa.

Y aquél por el que la mayoría de las fans suspira, el aclamado **Trunks** (la verdad a mí me gusta más su padre, claro, Vegeta es el mejor) que es el viajero del tiempo y el director de "Capsule corp" porque su padre ni en cuenta de dicha compañía; y su linda hermana **Bra** que tiene la belleza de la madre y el carácter del Príncipe de los Saiyans.

Por todo esto, reconozcamos cuatro puntos:

✪ Que hemos y estamos embobados con Dragon Ball y sus secuelas hasta que dejen de emitirse por T.V. y no creo que por el simple hecho de dejar de transmitirse se termine Dragon Ball para nosotros, sus fans.

✪ Que gracias a Dragon Ball existe hoy día un mercado de manga y animación japonesa en México.

✪ Que es una obra excepcional, sobre todo en su capacidad de convocatoria.

✪ Y que, en definitiva, Dragon Ball de Akira Toriyama y sus versiones animadas, pese a que están a punto de finalizar, han sido uno de los mayores éxitos del noveno arte a escala mundial y lo seguirán siendo por mucho tiempo, pero mucho, mucho tiempo.

¡VIVA DRAGON BALL! Y claro, también **¡VIVA VEGETA!.**

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

VAGO COMICS

A TODOS LOS FANÁTICOS DEL COMIC
Y EL MANGA, SE LES INVITA

Videos de animación japonesa•
tarjetas•mantas
posters•revistas: americana y manga

Abrimos todos los días
de 10:00 a 19:00 hrs.
y los sábados y domingos
de 10:00 a 19:00 hrs.
Tel. 57 76 58 36

Nos encontramos ubicados en:
Vago comics, Av. Circunvalación Poniente No. 107 Esq. Paseo de Santa Clara, Col. Jardines de Santa Clara (interior de la papelería) Ecatepec Edo. Méx.

También en:

LOBO COMICS

Plaza center, 2do, piso, local M
Área de Bazar
Av. Hank González No. 50

DIVIERTETE Y CONOCE EL FANTÁSTICO MUNDO DEL COMIC Y EL MANGA

¿No sabes donde conseguir lo que buscas?

dimaro CARDS

Av. Morelos #729 Pte. Local 103 Centro, Torreón Coah.
Con 3 sucursales en la comarca
- **Plaza imagen. Local 254, Gómez Palacio, Dgo.**
- **Plaza Sta. Irene. Local 74, Gómez Palacio, Dgo.**
- **Tianguis LA PULGA. Local 477, Gómez Palacio, Dgo.**

ESTAMPAS, POSTERS, PLAYERAS, REVISTAS, CD'S DE MÚSICA CD'S DE PLAYSTATION, TODO SOBRE ANIMACIÓN JAPONESA Y AMERICANA

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

EL CINE DE FANTASÍA

En el nuevo milenio y su reconocimiento

POR: RUBÉN ARMENTA

El cine de fantasía, al igual que el de horror y de ciencia ficción, ha sido un género menospreciado principalmente por "gente culta" conservadora, a pesar de que dicho género ha demostrado que puede ir mucho más allá del simple entretenimiento y del éxito de taquilla, sin embargo, para este año 2000 estos géneros siguen sin ser del todo aceptados en los grandes festivales aunque se les reconoce "culturalmente" más.

Los géneros de ciencia ficción, fantasía y horror son considerados como "las herramientas feas" del cine, ya que se ha tenido la idea errónea de que estos temas solo son para niños y de que no aportan nada, entre muchas otras cuestiones, y si bien no todos los filmes son de óptima calidad (como cualquier género, llámese melodrama, llámese comedia, etc.) hay que recordar, por un lado, que no todo el cine debe ser "profundo" y de "propuesta", pues entonces el cine sería aburridísimo y por otro, que los géneros de fantasía han creado películas que llegan a ser verdaderas obras de arte, (casi nunca reconocidas) y prueba de ello es la continuidad del cine de fantasía hasta nuestros días con fuerza tanto cultural como taquillera.

LA TRANSICIÓN DEL GENERO EN EL NUEVO MILENIO

Básicamente el cine fantástico ha sido producido y dominado casi completamente por la cinematografía estadounidense (al igual que lo hace con todos los demás géneros) aunque con fines más lucrativos que artísticos en la mayoría de los casos, pero afortunadamente, hubo propuestas interesantes que retroalimentaron el tema (como 2001 de Stanley Kubrick en los 60's en buena parte la saga de La Guerra de las Galaxias y particularmente Blade Runner en los 80's en el rubro de Ciencia Ficción, y en el rubro de la fantasía el cine de Tim Burton (Batman, El Joven Manos de Tijera, El Extraño Mundo de Jack, entre muchas otras), de Terry William (Las Aventuras del Barón Munchaussen, 12 Monos, etc.) sin dejar de lado al Cine Japonés (desde Godzilla, hasta el Anime) que prepararon lo que hoy es el cine de fantasía.

© Lucas Film Ltd.

HOY

Realmente en esta entrega de premios hubo poco de cine de fantasía aunque mucho de ciencia ficción y en ambos rubros (que para algunos es lo mismo) mucho era cine intrascendente con objetivos exclusivamente comerciales (desde Hollywood hasta video-homes) notamos que en su mayoría el cine apuntó hacia la culminación de la tecnología (lógico en ésta época) y sus funestas consecuencias como la deshumanización y la mecanización social (Matrix) o la pérdida total de la personalidad y la vida privada (Truman Show, Dark City) o el dominio artificial del alma (Abre los ojos), y por supuesto, las primeras consecuencias de clonación (Jurassic Park).

EL PAPEL DEL ANIME

....Y claro, las visiones apocalípticas de una sociedad paranoica del fin del mundo, de películas tan oportunistas que no vale la pena nombrar, pero cabe la mención del ANIME, ya fuese en series, Ovas, y Películas tocó mejor el tema, como Evangelion, X-1999 (donde entra en juego el misticismo) Akira (aunque de 1990, indispensable y considerada aún la mejor película de anime, además de explorar gran parte de temas ya mencionados) y la inclusión del INTERNET en el curso del hombre (SERIAL EXPERIMENTAL LAIN, PERFECT BLUE) y la ya muy usada pero nunca gastada historia de la máquina que devora a su creador (Ghost In The Shell) entre muchas otras.

EL RECONOCIMIENTO Y EL FUTURO APARECE UNA NUEVA PARTE FUNDAMENTAL DEL GENERO EN LOS 90's: LA TECNOLOGÍA DIGITAL.

Y como se ha mencionado, el reconocimiento de estos géneros ha sido mínimo, sobre todo en los Oscar, que solo nominan y premian las áreas técnicas (sonido, maquillaje. efectos visuales, etc.) inclinándose por las producciones más "cultas" (que son dramas que mantienen la tradición de Hollywood) aunque se espera que en el futuro se amplíe su visión, por lo pronto en la pasada entrega hubo 4 premios Oscar a Matrix y uno para El Jinete sin Cabeza, y mientras, no debemos dejar de disfrutar del cine de fantasía y C.F. y ver en él más allá del simple escapismo y la afición solo por afición y esperar varias sorpresas.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

transcomix@hotmail.com

CARDS
ANIMACIÓN
POSTERS
PLAYSTATION
ROLE
PLAYERAS
MUÑECOS

Y MÁS...

TRANS COMIX 3

ROCK SHOP COYOACÁN

ENVIAMOS PEDIDOS A PROVINCIA

Belisario
Domínguez No. 17 Coyoacán
Tel/Fax 55 54 36 99

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

HUMOR PROFESIONAL

Por Rubén Armenta

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

HOBBIES

COMICS, CARDS & ACTIONS FIGURES

TE INVITAMOS A CONOCERNOS
ESTAMOS EN EL ORIENTE DE LA CIUDAD

Contamos con una gran variedad de historietas en español, inglés y japonés (mangas); tarjetas coleccionables americanas y japonesas y las mejores figuras de acción del momento.

Melchor Ocampo casi esq. con Josefa Ortíz (cerca de la vocacional 7)
Col. Santa María Aztahuacan, Iztapalapa, México D.F.

DISTRIBUIMOS A PROVINCIA

Correo electrónico a73lx@yahoo.com.

ABRIMOS TODOS LOS DIAS DEL AÑO

KAMEHOUSE

COMICS NACIONALES
E INTERNACIONALES
POSTERS
FIGURAS DE ACCIÓN
PLAYSTATION
FIG. DE RESINA
Y MUCHAS OTRAS
COSAS DE TUS
ANIMACIONES
FAVORITAS

(ANIME TOYS &
MERCHANDISING)
ANIMACION
JAPONESA
MANGA

PLAZA RIO
AV. RIO CHURUBUSCO No. 775 LOC. I-11
TEL: 044- 21-32-22-98 UH. INFONAVIT IZTACALCO

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes

Por: Alan Chávez A.

Ruby Heart

Marvel vs Capcom 2 es la nueva Arcadia que nos trae Capcom, la cual seguramente ya habrás jugado al momento de leer este artículo, pero la pregunta es, ¿Capcom ha mantenido en esta continuación todos los elementos ó los habrá mejorado?

Pues la respuesta es la última, ya que esta continuación de los tantos "Versus", que nos ha presentado, desde X-Men vs Street Fighter, ha salido de sus estándares; primero que nada el sistema en que fue desarrollado el juego es específicamente para el sistema Naomi, el mismo con el que fue hecho Power Stone y que utiliza el Dream Cast de Sega, dicho sistema se ha comprobado que es de los más poderosos, pues aporta excelentes gráficos 3D, gran sonido, y un entorno sumamente verosímil, y todo esto en tiempo real.

Marrow

CALIDAD TÉCNICA

En este apartado, los personajes siguen siendo diseñados en 2D, pero en los fondos ya se encuentra la 3D, con un movimiento nunca antes visto para este tipo de juego de peleas. Todos los elementos en pantalla tienen texturas y efectos perfectamente bien diseñados, dando en verdad el resultado deseado por los programadores, muy acorde con los escenarios de los personajes, pero eso no es todo, la velocidad del juego ha mejorado considerablemente, permitiendo que la movilidad de los personajes sea más sencilla, efectiva y destructiva a la vez. Ahora podrás seleccionar a tres peleadores al mismo tiempo y si utilizarás a todos, no como se manejaba en la anterior entrega donde el tercero solo te apoyaba.

La forma de juego ha cambiado, por ejemplo, ya únicamente tenemos golpes débiles y fuertes, y los otros dos botones son para llamar a nuestro compañero para que nos ayude (si les recuerda algún juego que apareció en 1999, es pura coincidencia). Estos serán 'botones de asistencia'. Al apretar ambos realizarás uno de tus poderes especiales, y si tienes tus tres barras de energía podrás lograr un Hyper Combo con los tres personajes, un poder que en verdad dejará frito a tu contrincante.

Tenemos tres estilos de asistencia en el juego que podrás utilizar a tu comodidad, ¿cuál será el mejor para ti? Eso descúbrelo por ti mismo, y escoge con el que te acomodes más. El diseño de personajes sigue siendo de lo mejor, dándole la personalidad adecuada a cada uno de los superhéroes de Marvel y manteniendo la de los peleadores de Capcom. En ésta entrega de los mejores son, como tenía que ser, Gambit, Magneto, los nuevos Cable, Marrow, Hayato, Guile, Akuma y sin lugar a dudas Strider Hiryu, ellos hacen que el juego sea aún más llamativo para todos los amantes del cómic americano y de los personajes de **CAPCOM**.

En el sonido es donde se nota realmente el cambio, la música ha dejado de ser la clásica tonadita de pelea con sonidos y acordes ordinarios a la que estabamos acostumbrados, ahora se maneja un estilo de música electrónica con un muy buen manejo del sintetizador aunado a interpretaciones de la cantante principal, dándole un aire que nos remite a la Sharon Apple de Macross Plus y que hará la delicia de muchos. Incluso en algunos escenarios las melodías serán cantadas, y para adelantarles un poco, la del final es un Solo en piano, verdaderamente genial, que será la favorita de todos. Sin duda alguna, cuando salga a la venta será uno de los soundtracks más vendidos, (yo seré uno de los primeros en tenerlo, se los aseguro, ja, ja).

Cable

Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes

LOS PERSONAJES

Si creían que este apartado iba a estar limitado al tener nuevos personajes, pues están totalmente equivocados, ya que en esta ocasión tenemos a la nada despreciable cantidad de 28 personajes a escoger, que aunado a los 24 personajes ocultos con que cuenta el juego y que irán apareciendo de acuerdo a los créditos que vaya teniendo la memoria de la máquina, harán un total de 52 personajes a escoger. Algo en verdad sorprendente. Y es probable que entre esos personajes ocultos podamos escoger a los que aparecieron en las distintas versiones de esta saga de Versus o de los anteriores juegos de Capcom, por ejemplo, Sakura, el odiado Dan, Honda o Blanka entre muchos otros, esto solo nos da una ligera idea de lo que está preparándonos Capcom para el tan esperado SNK vs Capcom.

Pero ¿cuáles son los personajes que quedaron y cuáles los nuevos?. Pues bien de los primeros personajes a escoger tenemos del lado de Marvel: al **Capitán América**, **Venom**, **Spiderman**, **Iceman**, **Dr. Doom**, **Hulk**, a nuestro franchute amigo **Gambit**, **Cyclops**, **Wolverine**, **Suma Gorath**, **Juggernaut**, y **Magneto**; del lado de Capcom están: **Ryu**, **Morrigan**, **Strider Hiryu**, **Akuma**, **Zangief**, el tan esperado **Guile**, **Kin**, **Captain Comando**, a la más temida por todos los monstruos **B.B. Hood**, y a **Anakaris**.

Las nuevas adiciones del lado de Marvel son:

Marrow: Una mutante con carácter algo fuerte que tiene como poder el utilizar salientes de su cuerpo en forma de cuchillas que utiliza en sus ataques.

Cable: Hijo de Cíclope y de Jean Grey, proveniente de un futuro sumamente lejano. Todo un experto en el manejo de armas, tal vez uno de los mejores personajes de Marvel, y que hace alarde de sus habilidades en armas dentro de este juego.

Ruby Heart: Pirata de los siete mares que basa sus poderes en lo místico, y que al parecer son parte fundamental del juego.

Y por parte de Capcom:

Son Son: Una joven descendiente de una raza de monos mágicos (cualquier parecido con Monkey Magic es pura coincidencia), ésta jovencita es más de lo que aparenta, ya que sus ataques realmente son de cuidado.

Hayato: Quien anteriormente había aparecido en Star Gladiator 2, un juego en 3D de que había lanzado anteriormente Capcom. Hayato es un caza recompensas espacial que siempre lleva consigo su sable de plasma generado por él mismo. Al parecer anda tras el jefe final del juego Abyss, razón por la que se unió con este grupo de héroes.

Amingo: Un planta-humano, que lo único que busca es proteger a sus plantas, este personaje parecerá mexicano, como todos ustedes lo saben Capcom intentó incluir un personaje de origen mexicano con T-Hawk en Super Street Fighter II pero al final no fue así, y todo indica que tratará de nuevo con este personaje, solo esperemos que puedan demostrar realmente que es así.

Como pueden ver el juego ha mejorado con creces desde su última entrega, tanto en cuestión técnica como en modalidad de juego y personajes, dándonos una muestra de lo que podemos esperar de la nueva generación de videojuegos en los próximos años, y principalmente presentándonos una leve visión de lo que va a hacer el juego más esperado de todos los tiempos, y el número uno para muchos de los verdaderos fanáticos de los juegos de peleas: SNK vs CAPCOM, del cual les mantendremos al tanto en cuanto tengamos información oficial.

Por el momento los dejamos con estas imágenes de los que podrían ser los primeros personajes secretos, solo adivinen quiénes son (la verdad no es nada complicado). Y disfruten de este fabuloso juego donde la cantidad de personajes ya no será límite para la diversión en: MARVEL vs CAPCOM 2.

Agradecemos el apoyo y las facilidades otorgadas para la realización de este artículo a la Lic. María de los Angeles y a Japan Express, distribuidor oficial y exclusivo de CAPCOM en México.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

MOLO COMICS

La cadena de tiendas más Grande de México

ANIMAGIC
Calz. Acoxpa #550
Villa Coapa
Tel. 56 84 66 79

MOLO COMICS
- Río Churubusco # 357
Col. Unidad Modelo
Tel/Fax: 55 82 45 30
- Bazar Pericoapa
local I-10
- Rep. de Colombia # 83
local 104
Tel: 57 02 73 57

MANTICORA
- Xola 1325 A.
esq. Uxmal
a una cuadra
del metro Etiopía

SURTIMOS PEDIDOS A PROVINCIA
MAYOREO Y MENUDEO

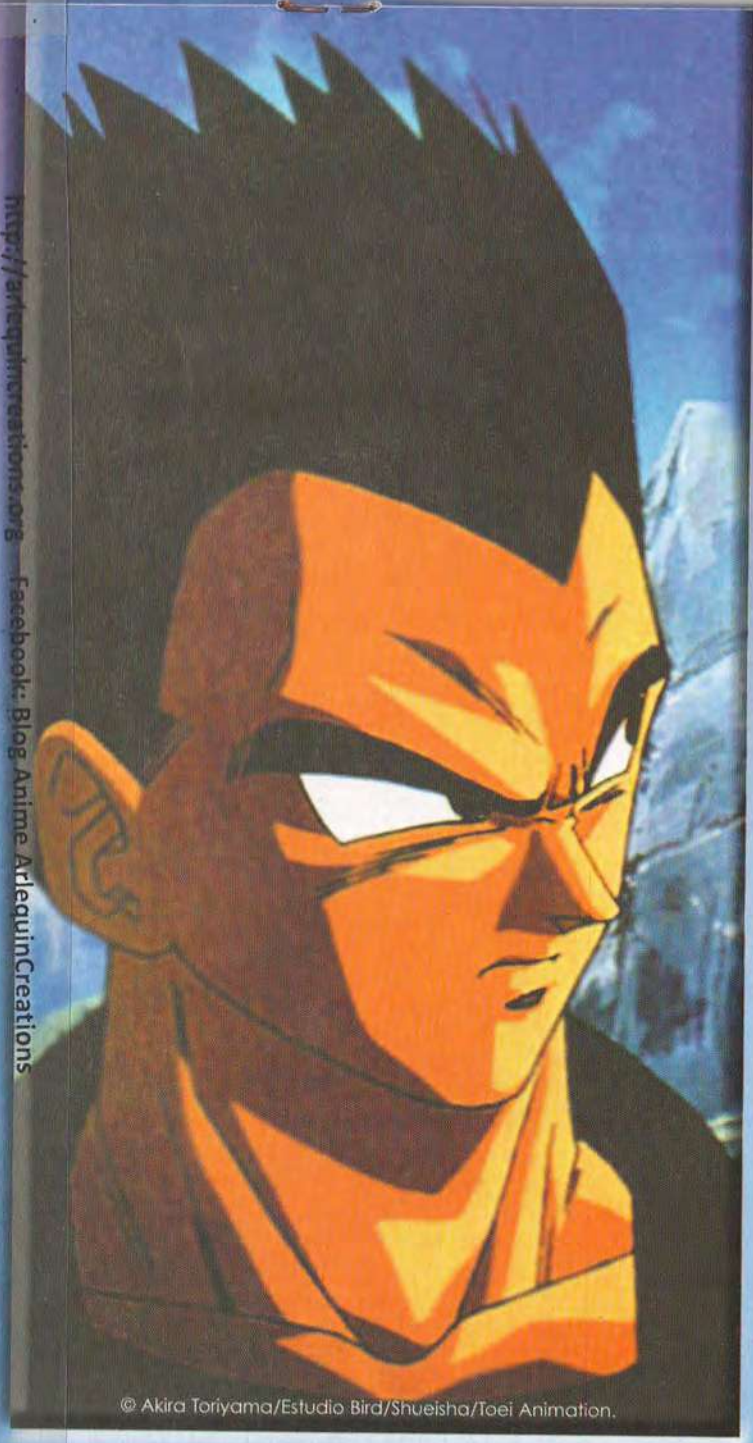
http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

www.molocomics.tsx.org
molocomics@yahoo.com

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

© Gainax/Proyect Eva/Nas.

http://arl[illegible] Facebook: Blog Anime ArlequinCreations



© Akira Toriyama/Estudio Bird/Shueisha/Toei Animation.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

青年 Seinen

japanese fiction and more

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

e-mail: mastercc@jal1.telmex.net.mx

Tu búsqueda ha terminado...

MASTER COMICS

... Posters, cartas, pins, scrolls, playeras, calcomanías, figuras de acción, barajas, cómics nacionales e internacionales, magic y muchas otras cosas de tus animaciones favoritas.

Surtimos
a cualquier parte de la República
sin importar la cantidad

Av. Juárez # 650, Col. Centro esq. con Pavo.
Tel. (3) 613 74 33 Guadalajara Jal.
E. Ladrón de Guevara 5450-3 esq. Otero,
Col. Paseos del Sol. Tel/Fax (3) 631 73 54
Zapopan, Jal.

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

HAS VISTO MUCHO EVANGELION CUANDO...

- En una situación incómoda te quedas callado y totalmente inmóvil por varios minutos.
- Llegaste a la loca conclusión de que Rei en realidad no está loca.
- Analizaste las probabilidades genéticas de que una chica que sea 1/4 japonesa tenga ojos azules y sea pelirroja.
- Las chicas de la vida real ya no te parecen tan bonitas ni interesantes.
- Le dices a la gente que tu computadora está programada con la personalidad de tu mamá pero dividida en tres personas diferentes.
- Comparas TODAS las series que ves con Evangelion.

- Tomas, has tomado o piensas tomar un curso de psicología para entender mejor a los personajes.
- Crees que la frase God's in His heaven. All's Right The World tiene sentido y lógica gramatical.
- Sabes que la frase anterior fue escrita por Robert Browninig.
- Te compraste un CD de Frank Sinatra solo por tener otra versión de Fly Me To the Moon.
- Planeas tener un hijo en el 2000/2001 y luego deshacerte por cualquier medio de la madre sólo para que el niño sea un buen candidato para piloto.
- Te diste cuenta cuando los aretes de Ritsuko no estaban colocados en sus orejas.
- Los ángeles ya no te parecen tan buenos ni celestiales.
- Crees que tu campo AT va a protegerte de los ladrones en cualquier esquina.
- Los personajes de la serie te parecen más reales que cualquier persona que conozcas.
- Has buscado en todas las tiendas de disfraces (y en todas las convenciones) los uniformes y vestidos de Asuka y Rei.
- Entiendes perfectamente qué está pasando en cualquier punto de la serie.
- Has tratado de crear tu propio LCL en clase de química y en la azotea, el patio, el jardín o cualquier hueco de tu casa.
- Tienes planeado mudarte a la mitad del continente para no morir ahogado en el segundo impacto.
- Te diste cuenta que Misato cambia de marca de cerveza.
- Incluso después de la cachetada piensas que la frase ¿Quieres volverte uno conmigo? Es una buena frase de conquista.
- Lloraste en la escena en que Ritsuko destruye el Dummy Plug.
- Empiezas a apoyar tus manos contra tu barba (o has empezado a dejártela crecer) al sentarte como lo hace Gendo
- Vives de dos palabras: Comida instantánea.
- Tienes problemas para sincronizarte con tu auto, bicicleta o cualquier medio de transporte que uses.
- Tu perro Pen-Pen murió congelado porque lo pusiste a dormir en el refrigerador.
- Venderías tu alma al Diablo por una de esas chaquetas de Nerv.
- Pierdes el tiempo leyendo este remedo de test y la cosa te parece muy normal.
- Cultivas sandías en el jardín o en cualquier maceta que tengas en tu casa.
- Entre tu novia y Rei elegirías a Rei y entre tu novio y Kaji gana éste último.
- Has pensado qué estarás haciendo en el 2015.
- Te hiciste (o has pensado en hacerte) un tatuaje de Evangelion.

- Fabricaste una credencial falsa de Nerv.
- Perteneces a un club de Evangelion.
- Hay más de cuatro posters de EVA en tu habitación.
- No sabes cuales son las Siete Maravillas del Mundo Antiguo pero recitas de memoria los componentes del EVA 04 que ni siquiera se completó.
- Te diste cuenta que en el episodio 12 los ojos de Misato son más claros de lo normal.
- Fuiste tan obsesivo que viste el episodio 12 después de leer lo anterior para comprobar si era verdad.
- Tienes una versión favorita de Fly Me To The Moon.
- Viste toda la serie de corrido.
- Leíste o te interesa leer, los Rollos del Mar Muerto solo porque aparecen en EVA.
- Entiendes lo que siente Shinji.
- Saludes a tus amigos así: Te saluda el mí que existe en tu mente.

Si has contestado que sí a más de 10 puntos anteriores...

¿¡No se te ha ocurrido que tienes una vida que vivir!?

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime Arlequin Creations

resultado una estupenda película animada que va más allá del simple entretenimiento para niños.

LA HISTORIA

En 1957 en Estados Unidos en el pequeño pueblo de Rockwel, un niño aficionado a los cómics y a la entonces novedosa T.V., descubre en el bosque "algo" que ha caído del cielo: un gigante de metal de más de 30 metros de altura, que posee inteligencia pero es inofensivo y aparentemente sin memoria, y que comienza una curiosa amistad con dicho niño, mientras que el gobierno rastrea al extraño y está dispuesto a aniquilarlo cueste lo que cueste.

Por: Rubén Armenta

EL GIGANTE DE HIERRO

"Tú tienes el poder para decidir quién ser"

Este largometraje animado estadounidense resulta ser una sorpresa dentro del campo de la animación de Hollywood, inclinada principalmente a las historias mágicas de época y musicales (léase Disney e imitadores). Es curioso que los estudios Warner realicen una superproducción que salga de dichos parámetros tradicionales como El Gigante de Hierro después de sus fallidas realizaciones animadas La Espada en la piedra y El rey y yo, intentos de clonación del más puro estilo Disney. Afortunadamente en esta nueva producción es evidente una correcta animación pero es más evidente que la mayor fuerza de este film, es su guión (algo indispensable pero frecuentemente descuidado) y claro, que es visible su influencia de la animación japonesa de robots gigantes (mechas), inclinada

LA ANIMACIÓN

Tras casi 4 años de producción, la película fue realizada totalmente en animación tradicional, sin embargo, el dibujo y la animación del gigante fueron realizados por computadora, esto con el fin de enfatizar el hecho de que el gigante fuera completamente ajeno al medio en que había caído. Por otra parte la dirección corre a cargo de Bard Bird, uno de los responsables de la serie de Los Simpson.

El filme, como se ve en nuestra sinópsis, toma elementos de otras cintas como E.T. donde el niño protege a un extraterrestre amistoso. Sin embargo, la película toma su propio rumbo, al ubicar la historia en los años 50's; década en donde la guerra fría predominaba y que en los estadounidenses sembró la paranoia y por tanto el miedo y la agresión a los extranjeros (tanto de adentro como de fuera de este mundo) e incluso de sus propios compatriotas; situación que vemos reflejada en la cinta (Xenofobia pasando por paranoia total). Dichas situaciones son contrastadas por la visión del filme que condena la violencia de una forma interesante. Lo anterior, un clímax sorpresivo y otros elementos hacen de El Gigante de Hierro en resumidas cuentas, una película que hay que ver.

Agradecemos a **Gustavo Armenta** por su colaboración para la realización de este artículo.

Facebook: Blog Anime Arlequin creations

Entrevista a SERGIO BONILLA

POR: ANAID SALCEDO.

Esta vez, platicamos con alguien a quien ustedes nos pidieron infinidad de veces entrevistar. Fue un gusto enorme encontrarnos con él, me refiero al actor que da vida al guapo Trunks de Dragon Ball, y que a su corta edad no sólo es actor de doblaje super talentoso sino actor de televisión, es alguien a quien admiro mucho, su nombre: Sergio Bonilla.

A- ¿Cómo te iniciaste en la actuación de doblaje?.

S- Lo que pasa es que el papá de la esposa de mi papá, mi abuelo entre comillas, mi abuelo adoptivo, tiene 35 años en el doblaje y me llamó para hacer una prueba de chiquito... ¡bueno no!. Cuando tenía seis años doblamos una serie con Mario Quiroz, Luis Alfonso Mendoza y Raúl Aldana que se llamaba Los Gemelos Edison, muy vieja, y después me retiré un ratote, como hasta los 16 años regresé a Audiomaster pero bueno, básicamente él fue el conecte.

A- ¿Qué personajes de animación japonesa has doblado?.

S- Bueno aparte de Trunks... ehh...

A- Rukawa ...

S- A Rukawa (risas) ... Este...

A- Yaten.

S- ¿Quién?.

A- Yaten de Sailor Moon.

S- Claro, claro uno que se convertía en mujer ¿no? Bueno pues ya contesten por mí (risas) ¿Cuál otro? Creo que ya ¿no?. (Espera Sergio, espera, yo hago las preguntas)

A- ¿Qué opinas de Trunks, que es un personajes que ha llamado tanto la atención?.

S- Pues está simpático, me gustó porque es un chavillo que es bueno a pesar que es un guerrerillo y más tiene buenos sentimientos, me gustó por eso.

A- ¿Te identificas en algo con tus personajes?.

S- Pues supongo que con Yaten no, porque es medio invertido (risas) pero con Rukawa será por que es introvertido y me identificó con él y con Trunks porque admira a su papá.

A- ¿Cuáles y por qué son tus personajes favoritos?.

S- Nelson me gusta, el de "Los Simpson". Alguna vez lo hizo un chavo que se llama Eduardo Garza, él lo hizo como 2 o 3 veces y ya por eso dijo que él era el titular, ese personaje me gusta mucho, se me hace muy chistoso y es como muy ladillin, disfruto mucho hacerlo. Cuál otro... hay un personaje que sale en una serie que se llama Matrimonio con hijos, no sé si la vieron, salió un poquito en el trece pero salió de madrugada y era una crítica muy severa a los Estados Unidos y en particular [illegible] gustaba mucho.

A- ¿Cómo fue que te eligieron para interpretar a Trunks?

S- Porque yo trabajaba mucho con la Madrina, con Gloria Rocha y bueno pues empezamos a tener una buena amistad, le gustó como hago mi trabajo y salió este personaje en Dragon Ball y me llamó y ya.

A- ¿Qué opinas de la controversia que ha causado Dragon Ball?.

S- Yo creo que está bien, bueno es natural que a esta edad a los chavitos lo que les llama la atención no es que les des clases de cómo respetar a la virgen o de moralidad porque evidentemente no, ellos quieren ver a un héroe y pues si en este caso Dragon Ball es un personaje con carisma infantil, pues obviamente los jala. Me parece bien que haya ese tipo de cosas para los chavitos. Creo que tiene muchas cosas de violencia no lo voy a negar, la caricatura es muy violenta, estamos viviendo en una época en la que sería bueno no fomentar eso, pero por otro lado es un héroe que lucha contra los malos y de alguna manera lo que quiere es el bien entonces no está promoviendo algo malo, pues es algo normal, a todos los niños nos gustaba jugar a peleas y a que le ganabas al malo y todas esas cosas, por eso es algo normal; sí, de pronto exageran la violencia, sería bueno no mantener ese lado violento de la caricatura que es muy recargado, que te voy a matar y eso, cosas que son muy manchadas pero no creo sea grave esto de que los malos peleen contra los buenos.

A- ¿Qué opinas de la animación japonesa?.

S- Me gusta lo que hacen, estaría bien recalcar que de pronto me causa mucha curiosidad el hecho de que los japoneses como traen este rollo de tener los ojos chiquitos pues en todos sus monos son grandes, como que reflejan ahí... no sé qué onda, pero es así como muy característico de los dibujos japoneses. Por otro lado creo que es muy ingeniosa y con mucha creatividad y son cosas muy interesantes.

A- ¿Qué personaje te gustaría doblar?

S- No sé, quizá... personajes de cómics, me gusta mucho el Hombre Araña... quizá el Hombre Araña, podría ser.

A- Aparte de los personajes de animación japonesa ¿qué otros personajes has doblado?

S- Estaba en los Power Rangers, era un ranger azul, en Paso a paso, los Vr tropers... ¡Oye tú si estás bien informada, eh!, (risas). Papá y bebé solteros, que duró muy poquito y la hice en Infertrack. He hecho varias pero de pronto se te

olvidan, como duran muy poco, bueno ya, pero que me hayan quedado marcadas o me hayan gustado mucho... películas, varias policiacas. Hay una serie que está pasando ahorita que es muy buena, le pusieron "Érase una vez un ladrón", que pasa en el siete no sé a qué hora... ¿Cuál otra? ¡ahh! Party of five, también hago un personaje ahí, habrá alguna otra que se me vaya pero por ahí.

A- Sobre tu actuación en televisión ¿cómo y con qué te iniciaste?

S- Cuando tenía también seis años hice una serie que se llamó "El asalto a la Lupita" en el canal trece, pero mi papá vio que iba de mal en peor en la escuela y de plano me sacó, lo cual no sirvió de nada porque ni seguí en la tele ni seguí en la escuela porque me corrieron (risas), ya después regresé como a los once años a una telenovela que se llamaba "La Gloria y el Infierno" e hice un par de cosas, unos programas con el "machote" de Pablo Ruiz y ya, hasta hace poco que regresé a La Vida en el Espejo y ahorita estoy en esta mafufada maravillosa (risas) que se llama "Ellas: Culpables o inocentes".

A- ¿Cómo combinas en tu agenda los dos tipos de actuación?

S- Pues por lo general en el doblaje son mucho más flexibles, de pronto si no puedes llegar te guardan en un canal, o no es imprescindible tu presencia ese día. En televisión sí, porque se mueve toda una producción para que estés ese día y pues te tienen que ver, trato de darle prioridad a la televisión más que nada por eso, no por otra cosa, y combinarlo con el doblaje, de pronto si tengo llamado "acá" hablo y digo –puedo hasta tal hora– y no hay bronca, si lo avisas con anticipación o con tiempo no hay ninguna bronca

A- ¿Cómo es Sergio en su vida personal?

S- ¿Cómo que cómo soy?

A- ¿Qué te gusta, cómo eres?.

S- Pues hago el ridículo (risas) no, pues supongo que soy, no era, pero soy, un poco introvertido, tengo pocos amigos, pero buenos amigos, alegre, más bien voluble porque de pronto soy muy alegre y luego estoy muy apachurrado. Me gusta mucho la música, ir al cine, leer, de pronto me voy los fines de semana.

A- ¿Cuáles son tus nuevos proyectos tanto en doblaje como en actuación?

S- En doblaje ahorita no hay nada, porque has de cuenta que si hay una serie que vaya a empezar, te dicen –vente a hacer una prueba– o –me gustas para tal papel, puedes o no– ahorita no hay nada y en televisión está la telenovela y lo de Miami que me llamaron para hacer un casting para una serie de televisión, ojalá se haga, a ver qué onda. De hacerse me iría un año o dos, es una serie como de comedia tipo gringa como la de Paso a Paso, una cosa así.

A- Por último ¿puedes enviar un mensaje a tus múltiples admiradoras? (entre ellas yo)

S- Pues yo no sabía que tenía múltiples admiradoras (risas)

A- ¡Uyyy, si supieras cuántas!.

S- ¡Pues qué maravilla! (risas), les mando un múltiple beso a todas y además les agradezco, y para mí es muy grato, que estén pendientes de mi trabajo, que es lo que yo respeto y quiero tanto

A- ¿Algo mas que desees agregar?

S- Otro vasito de agua (risas). Que te agradezco.

¿Que tal, eh? ¿Les gustó? Sé que soy envidiada por las damas, porque créanme, me sentía en las nubes.

Agradezco a Sergio Bonilla por concederme esta entrevista y le deseo muchísima suerte en su trabajo y sus proyectos aunque si se va a Miami nos tendremos que aguantar sin él como dos años. Gracias Sergio y gracias por el beso que mandas ya que yo soy una de esas múltiples admiradoras

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

DEMON COMICS

18 Poniente No. 1508-B
Esq. con 15 Norte y 17 Norte
Col. Moderna. Puebla, Pue.

PHOENIX COMICS

PLAZA RIO LOCAL 6
COL. UNIDAD INFONAVIT - IZTACALCO

WAKARIMASEN

COMICS AND GAMES

comics
tarjetas
juegos derol
posters
videos
cd's

Juegos:
gameboy
playstation N64
y mucho Mçs

TODO EN UN SOLO LUGAR
MAYOREO Y MENUDEO

VISITANOS

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Arcos de Belen #1 Locales B y C, Col. Centro Tel. 55 38 37 84

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

CABALLEROS DEL ZODIACO

POR PATRICIA REYNAGA

La leyenda nos dice que los Caballeros siempre aparecen cuando las fuerzas del mal intentan apoderarse del mundo.

Saint Seiya, creación de Masami Kurumada durante 1986, mejor conocida en México como Los Caballeros del Zodiaco, apareció por primera vez en la televisión mexicana el 7 de noviembre de 1992, convirtiéndose en un rotundo éxito de rating... y en la precursora de una etapa donde habría varios estrenos de anime y se desenterrarían las 'caricaturas viejitas'.

Los primeros capítulos, de los 114 que consta la serie, fueron proyectados una y otra vez en diversos horarios hasta en más de 10 ocasiones.

Y es que una historia de aventuras heroicas mezclada con elementos de mitologías como la griega, china, egipcia, las sagas de los países nórdicos, el código de honor samurai del antiguo Japón y las doce constelaciones del Zodiaco era una mezcla difícil de resistir, así que, para muchos, lo que inició como mera curiosidad se convirtió en adicción.

Posteriormente vendrían los películas (en el orden en que aparecieron en el mercado mexicano) Los Caballeros del Zodiaco Contraatacan (Saint-Seiya: The Legend of the hot blooded boys, 1988) La Gran Batalla de los Dioses (Hot Battle of the gods,1988) y Saint Seiya III, La reencarnación de Ellis, la diosa de la Guerra,1987, ésta última junto a Contra Lucifer (Warriors of Harumagedon,1989). Todas dirigidas en la animación por Shingo Araki y musicalizadas por Seiji Yokoyama. Saint Seiya fue la ganadora indiscutible durante una amplia temporada.

En un tiempo lejano, existió un grupo de jóvenes guerreros que protegían a Athena, la diosa de la guerra, se les llamaba los Caballeros de Athena y siempre combatían sin armas.

Seiya, Shiryu, Hyoga, Shun e Ikki, los Caballeros de Pegaso, Dragón, Cisne, Andrómeda y Fénix, respectivamente, son los protagonistas, primero como niños huérfanos a quienes la vida y las circunstancias los convierten en Caballeros, tras terribles y mortales entrenamientos, después como guerreros, luchando por Athena, la diosa que traerá la paz y las justicia, e incluso luchando contra su propio destino fatal escrito en su constelación guardiana, como en el caso de Shun.

Uno a uno, los cinco jóvenes nos son presentados al inicio de la serie.

Seiya. Dinámico, tozudo, alegre y determinado. Será el líder del equipo pues, a pesar de que nadie le dio tal puesto, todos asumen a Pegaso como tal.

Hyoga. El Guerrero de los Hielos Eternos. Posee tanta seguridad en sí mismo que tiende a la arrogancia, sin embargo el Cisne demostrará que es capaz de sacrificarse por una causa común.

Shiryu. Aquél que de un solo golpe puede invertir la corriente del agua, reverente con su maestro, sereno pero de gran fuego interno, el Dragón hará cualquier cosa por sus amigos, por Athena y por su honor.

Shun. Su delicada apariencia oculta el enorme poder que puede desplegar si lo obligan a luchar. Sus cadenas ofensiva/defensiva pueden hallar al enemigo donde quiera que

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

esté y si eso no fuera suficiente, Andrómeda sacrificará sin dudar lo único que le quede: la vida.

Ikki. Arrogante, autosuficiente, anarquista y desafiante, Fénix intercambió su destino por el de su hermano, Shun, logrando, a cambio de la pérdida de sus sentimientos y emociones, el poder del renacimiento. Al principio es el enemigo después uno de los más devotos pero sin abandonar su individualismo y las técnicas de combate sin remordimiento alguno.

Los Caballeros de Bronce lucharán hasta el agotamiento... hasta la agonía por defender a **Saori Kido**, la reencarnación de Athena que se da cada cien años en la Tierra con el fin de traer justicia y paz a toda la humanidad.

Y aunque los anteriores son los principales, hubo personajes que podrían haber tenido un desarrollo más extenso, tal es el caso de **Unicornio-Jabu**, **Dócrates** e incluso el propio **Tatsumi**, el mayordomo y guardaespaldas de Saori.

Mención aparte merecen **Aquila-Marin** y **Ophiucus-Shaina** (Sheena, como se le conoció aquí). La primera, instructora de Seiya durante su entrenamiento en Santuario y su aliada contra el Patriarca; la otra, instructora de su rival, Cassios, por la posesión de la armadura de Pegaso, y desde su derrota en combate, su enemiga, pues rompió la máscara con la que se cubren el rostro todos los Caballeros Femeninos. Sheena persigue una y otra vez a Seiya pues él es el único hombre que ha visto su rostro y es ley que una vez ocurrido esto, se debe matar... o amar, al culpable.

Se cuenta que con un revés de la mano eran capaces de desgarrar el cielo y de un solo puntapie abrían grietas en la tierra.

Tras el enfrentamiento entre Seiya y Shiryu, del duelo de Hyoga y del interrumpido combate de Shun en lo que se denominó Batallas Galácticas, llevadas a cabo en el Coliseo de Tokio, aparecen otros adversarios, los Caballeros de Plata, enviados por Arless, el Gran Patriarca del santuario de Athena en Grecia, un remoto lugar enclavado en las montañas y del cual, una vez que entras no se puede salir a menos que sea para una misión y con permiso expreso del Patriarca.

A partir de ese momento podemos dividir la serie en: La Batalla de Santuario contra los Caballeros Dorados; la lucha contra los Dioses Guerreros de Asgard guiados por Hilda de Polaris y Odín; y la lucha en el fondo del mar contra los Generales Marinos al mando del dios Poseidón, cada una de ellas merece mención aparte así que no abundaremos en el tema por cuestiones de espacio.

Conforme transcurren los enfrentamientos, crecen los poderes de los Caballeros de Bronce, la amistad entre ellos y cambian sus armaduras, asimismo, cada uno de sus adversarios es aún más impresionante que el anterior, y quizá, si no te atraían mucho las secuencias de lucha o te cansabas rápido de ellas, eran algo repetitivas, sin embargo la serie cuenta también, mediante flashback (saltos atrás en la historia) pasajes en la vida de los Caballeros, como la llegada de Shiryu a Cinco Picos y su encuentro con Shunrei, cómo era la relación de los huérfanos con una caprichosa e inaguantable niña Saori o el apoyo que Aioria le brindó a Seiya cuando todos en Santuario lo consideraban indigno de poseer la armadura

de Pegaso por su origen oriental. Estos pasajes también se ocupan del pasado de sus rivales, por quienes, en ocasiones, llegamos a sentir pena e incluso simpatía, lamentando una que otra muerte.

Hoy, de nuevo un grupo de Caballeros con el mismo poder e idéntico valor ha llegado a la Tierra.

La Saga de Hades es la última parte de Saint Seiya y la que únicamente se publicó en el manga y es famosa por la expectación que se creó en torno a ella. Surgieron rumores varios, que si la habían traído pero no proyectado, que si existía, que si no, que si algunos la tenían o podían conseguirla en video (cosa que se prestó a más de un fraude) y un largo etcétera; convirtiéndola en una especie de unicornio blanco del que todos hablaban pero nadie había visto.

Otro gran atractivo de este anime lo constituye la música, como

Pegassus Fantasy, la entrada original de la serie y que, como su nombre lo indica, es de fantasía comparada con ese arreglito cucho de un tal Porry con el que llegó. También está el tierno Lullaby del capítulo 30, Can't say goodbye, que puede escucharse durante la lucha de Shiryu contra el Dragón Negro, Soldier Dream en arreglo instrumental, el vibrante Blue Forever, o Boys Be, Nebula Chain, Dragon Blood y Sayonara Warriors entre otros, con arreglos e interpretaciones de Make Up o Hironobu Kageyama y Broadway Band, y que podemos encontrar en la Hit Collection, Memorial Box o Gold Collection de CD's de la serie por mencionar algunos.

Tampoco podemos olvidar la romántica You are my reason to be (Eres mi razón de ser) durante los créditos del final de la película Los Caballeros del Zodiaco Contra-atacan y que nos hacía quedarnos en el cine hasta que se encendían las luces de la sala, además de los hermosos arreglos de aires mediterráneos que marcaban la aparición del dios Febo, hermano de Athena.

El doblaje también es de lo mejor y terminó por redondear el perfil de cada uno de los personajes desde el impresionante Patriarca hasta el atolondrado de Kiki pasando por Roshi, Okko, el tigre blanco; o Misty, el Caballero de Plata por mencionar un par de ellos.

Posiblemente a muchos les agrade Saint Seiya, y seguramente otros tantos de ustedes la aborrecerán, pero sin lugar a dudas ésta serie fue la precursora de toda la apertura de mercado, tanto de manga, merchandising y animación que estamos viviendo hoy en día como de los espacios televisivos dedicados al anime. Para muchos, Caballeros del Zodiaco es una consentida sentimental y para otros fue el descubrimiento de lo que constituye la animación japonesa, en resumen

Las leyendas de una nueva era.

ODISEA Seinen

Por Patricia Reynaga

¿ODISEA? ¡¡YO DIRIA CAOS SEINEN!!

... Y LA "AGREGADA CULTURAL" ANAID SALCEDO

Cada vez que hojeas un ejemplar de Seinen tienes en tus manos el producto del esfuerzo de varias personas, esfuerzo que empieza con los colaboradores y termina con quienes 'forman' la revista en la imprenta y aquéllos que la entregan a las tiendas donde tú puedes encontrarla.

Todo comienza durante los días de cierre de edición y armado, es decir, cuando se ordenan los artículos de la manera como los estás leyendo justo ahora. En este periodo editor y coeditor planean la guía de edición para el siguiente número, de manera que, mientras un número está en impresión, el otro empieza a elaborarse... Y ahí es donde empieza la Odisea Seinen. Como ya te dije es **¡¡¡caooos!!!**

Los artículos.

A veces (¿A VECES?) nuestros colaboradores no son tan puntuales con sus asignaciones y se 'cuelgan' hasta el último día de plazo para entrega, poniendo los pretextos... bueno, cualquier cantidad, algo así como:

No tengo inspiración; ¡Mañana sin falta lo tienes!; No pude conectarme a internet; ¡Me botó el servidor!; Ya casi lo termino; ¡Me falta darle la última revisadita!; Estoy castigada y no puedo salir para pasar en computadora mi artículo (¿¿QUÉ?? ¿¿LO DICES POR MÍ??) !Me faltan unos datos y con eso acabo; A causa de un desmayo estuve inconsciente hasta mediodía y no terminé y... ¡¡¡OYEE!!! ESO FUE VERDAD ME DESMAYÉ, JA, A NADIE LE IMPORTA MI SALUD... ¡Etcétera!.

Así que podrán imaginarse la llamada telefónica diaria entre editor y coeditor.

Ed. ¿Ya tienes los artículos?.

Coed. Con la novedad de que ya inundé a Anaid con e-mails y no ha contestado; de Michelle no sé nada, Squall todavía no pasa el nivel en el videojuego (NO TE METAS CON ÉL, NO PASÓ EL NIVEL PORQUE ESTUVO OCUPADO CONMIGO, JE, JE,JE) y tenemos un problemita con el artículo de Maho Tsukai Tai que le tocó a Jesús.

Ed. ¿Tampoco ha llegado?.

Coed. Ya está aquí.

Ed. ¿Y?.

Coed. Son diez páginas.

Ed. ¡¡¿DIEZ?!!

Coed. Umjú.

Ed. Dile que lo recorte.

Coed. Sip.

Las imágenes.

Esenciales en cualquier texto por muy sencillo que sea pero...

Ed. Ya tengo las imágenes de Perfect Blue, Lain, Boost a Grove y escanee la foto de Love Santini.

Coed. ¿Y las de Final?.

Ed. ¡Fueron las primeras! ¿Buscas las de Call Me Princess?.

Coed. ¡Olvídalo! Siempre encuentro una miseria de monos, tan chiquitos que no le sirven de nada a Lupita.

Ed. ¡OK, yo las busco!.

Y al día siguiente...

Ed. Me dormí hasta las cinco de la mañana. No encontré lo que urge pero hay unas muy padres de otra serie. Chécalas y se va para el próximo número. OIGAN SI NO TIENEN IMÁGENES, YO TENGO UNAS ENORMES DE VEGETA (JE, JE). SÍ, YA SÉ QUE NO TIENE NADA QUE VER, PERO ÉL ES TAN GUAPO QUE...(suspiro)

La entrevista.

Antes de conseguir las entrevistas que has podido leer nos hemos topado con que el futuro entrevistado...

¿No Puede?

¿Canceló una hora antes y te quedaste vestido y alborotado?

¿Está grabando en los estudios de doblaje y no puede salir?

¿Tuvo 'llamado' a la mera hora? ¡¡OYEEE!! NO TE METAS CON LOS ACTORES DE DOBLAJE, ESPECIALMENTE CON TRES DE ELLOS (JE,JE,JE)

¿Sí pero siempre no?

¿Qué es bueno para el arte del monosílabo?.

¿Qué dónde queda el lugar donde te citó?.

¿Qué la calle donde te dijo no existe?

Y ya después: ¡Se me olvido tomarle fotos a SERGIO BONILLA!... UPS, LO SIENTO, ALGÚN ERROR DEBÍA DE TENER EN MI PRIMERA ENTREVISTA, ADEMÁS ASÍ PUEDO VERLO OTRA VEZ (JE,JE)

¿Qué las fotografías no salieron?

¿¡¡Que la grabación está rara y parece que están hablando Alvin y las ardillas?!!

O incluso antes

Ed. Qué crees, dijo que siempre sí mañana, pero mi grabadora no sirve ¿No tienes alguna?.

Coed. Alan ¡¡Es medianoche!!... Voy a ver qué encuentro entre las arenas del tiempo. ¡Y VAYA QUE LA ENCONTRASTE ENTRE LAS ARENAS DEL

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

TIEMPO POR QUE NO SE ESCUCHA NADA!. A VER SI YA TE COMPRAS UNA NUEVA, EN CAMBIO LA MÍA ES MUY SOFISTICADA, JE.

La corrección.

A todos los textos de artículos y anuncios se les da su 'mano de gato' (en ocasiones 'garra de tigre') (¿¿VERDAD ALAN??) ortográfica y para evitar 'dedazos' así como checar que los nombres de personajes y autores no cambien de un párrafo a otro (¿verdad, Anaid?). CALLA, NADIE LO SABÍA Y AHORA POR TU CULPA SE ENTERARON TODOS. NO LE CREAN ESTÁ ¡¡LOCA!!

Este es un trabajo muy laborioso y tardado y generalmente, seamos sinceros, algún detalle se nos va, aunque tratamos de que sean los menos.

Así que la pregunta siempre es: ¿Seguro que así se llama el mono éste?.

El diseño.

Aquí entran en acción Lupita, Marina y Azul, nuestro trío maravilla que durante dos semanas y media se dedica a combinar colores, texturas e imágenes creando un concepto de diseño para cada artículo que ves en estas páginas, (y que posteriormente revisará junto con el 'negativero' de la imprenta), en medio de acalorados debates que van desde lo más serio hasta...

- ¡¿Por qué más imágenes de chicas?! ¡Eso no se vale, también nosotras tenemos derechos!.
- Es que ésta de Rinoa cumple los requisitos y...
- ¡Nada! Mejor ésta de Squall o mira, ésta de Seifer, ya de perdis Zell.
- Es que la de Rinoa se ve mejor y contrasta con la textura del fondo... (¡AYYY ALAN, TÚ Y TU RINOA!)
- ¡Mujeres otaku, uníos!. ¡SÍ, SÍ PONGAN DE SQUALL O SI PUEDEN MEJOR DE VEGETA!

El cierre de edición y el consecuente

Ed. Cuchale otra vez, nos colgamos.

Coed. A ver, son 25 páginas color y 16 blanco y negro... ¿Qué hacemos con los artículos que sobran?.

Ed. Dos a stock y uno a la página web... cuando localicemos al webmaster.

Coed. Oye... aquí sobra otra.

Ed. Vuelve a contar.

Coed. Ahora salen 25 y 13.

Ed. Vuelve a contar

Coed. Sí, amo.

Ed. Vuelve a contar, vuelve a contar, vuelve a contar, vuelve a... ¡¡PARECES DISCO RAYADO ALAN!! POBRE PATY AHORA LA COMPRENDO, SNIF, SNIF

Fecha espacial

Domingo 9:00 PM. Cuartel General Seinen.

Lupita: Creo que ya es todo. Mañana a primera hora lo llevo a la imprenta.

¡¡Uajú!! ¡Síííí! ¡Al fin! ¡Vámonos! ¡Volveré a dormir mis 9 horas reglamentarias! (¿¿NUEVE?? ¡DUERMES COMO 15, A NO, ESE ES ALAN!) ¡Ahora sí un merecido descan...!

Ed. De una vez vamos a hacer la guía de edición para la Seinen de Aniversario.

¡¡Noooo!!

¡Y esto es tooodos los meses!... o casi.

****

La verdad es que, para que tú estés leyendo esto ahorita, todos en el Equipo Seinen hicieron su mejor esfuerzo (SI, SOBRE TODO YO), y sacrificaron novios (SÍ SACRIFIQUE A MI NOVIO) novias, cotorreos por teléfono (SI DEJÉ DE COTORREAR POR FON) mudanzas (SÍ NO ME CAMBIÉ POR HACER ARTÍCULOS, ENTREVISTAS Y DIBUJOS) horas de sueño (SÓLO DORMÍ CINCO HORAS DIARIAS) fiestas familiares (NO FUI A LA FIESTA DE MI PRIMITO) amigos (SÍ NO FUI AL CINE CON MIS AMIGAS) y demás por creer en este proyecto.

Estamos tratando de superarnos número a número y agradecemos tu apoyo y el de toda la gente que nos rodea (especialmente a los padres de nuestra diseñadora por soportarnos cuando, mes con mes, convertimos su casa en el Cuartel General Seinen).

Esperamos que éste sea tan solo uno de muchos aniversarios y a todos y cada uno de ustedes lectores: **¡¡GRACIAS!!**.

... ¿Terminaste, Anaid?.

GRACIAS A TODOS POR ESTE ANIVERSARIO ESPERO SIGAN CREYENDO EN NOSOTROS, GRACIAS POR TODO

GRACIAS
GRACIAS

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

www.finalfantasycreations.org Fan-made, fully fan-made

FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

¡¿Qué demonios pasa?!

Por: Squall Leonheart

¿Dónde estamos?... ¿Y Squall?... ¿Qué lugar es éste?... ¡Ah!, ya veo; de nuevo estamos en el mundo de los sueños... con Laguna. ¡Vamos Zell, ubícate!.

¿Quién es esa niña que quiere despertar a Laguna, por qué lo llama 'Tío'? Laguna despierta y la llama Ellone, me suena conocido ese nombre. Laguna regaña a la niña por haber salido de casa sin su permiso, sabiendo que hay muchos monstruos que pueden atacarla, pero ella responde que solo fue a la puerta de al lado con Raine. "Es peligroso que andes fuera y sola. Si te pasara algo el tío Laguna se pondría triste" La pequeña le promete que no volverá a pasar, y le pide que vayan al Pub, con Raine. "Un señor con ropa extraña está esperándote allá".

Suena ridículo, pero Laguna se enfrenta con un monstruo para ir sólo a la puerta vecina. Ya adentro, se da cuenta de que el sujeto que viste extraño es Kiros, su antiguo compañero de aventuras. Comienzan a charlar sobre Ward, quien al parecer después de que perdió la voz, se encuentra trabajando en una cárcel. Laguna no desaprovecha la oportunidad de preguntarle por Julia. "Se casó" comenta Kiros "Con un General de nombre Caraway". (¡Momento! ¿Qué no es el padre de Rinoa?) Raine añade "Leí en una revista que Julia estuvo esperando por mucho tiempo al hombre que amaba... se había ido a la guerra, pero al no saber nada de él, se sintió muy triste, y se casó con el General Caraway de Galbadia, que siempre estuvo a su lado". (¿Eso quiere decir que Laguna podría haber sido el padre de Rinoa? ¡Vaya que uno aprende cosas cada día!). Laguna ya no quiere escuchar más y le pide a Kiros que lo acompañe a hacer su ronda para cuidar que no haya monstruos en el pueblo mientras Raine les cocina algo. Al salir del pub, Laguna le pide a Kiros que sea su ayudante. La ronda consiste en patrullar toda el área desde el pub, hasta las afueras del pueblo. Tienen unos cuantos enfrentamientos, y al regresar, Laguna dará el informe a su comandante y a su ayudante. Lo que Kiros ignora es que se trata de Raine y Ellone. ¿Por qué sigues aquí? Pregunta Kiros ¿Acaso te has olvidado del sueño de convertirte en columnista y narrar tus historias? Laguna contesta que todavía lo tiene, pero no quisiera dejar el pueblo, pues Ellone es muy importante para él. "Lo he cuidado desde que sus padres murieron y la quiero como a mi propia hija". Agrega que Raine ha sido muy amable con él ya que lo cuidó desde que escaparon de Centra. "Estas patrullas diarias es lo menos que puedo hacer para agradecerle lo que ha hecho por mí". Kiros añade que ha cambiado en verdad y le comenta que en Timber Maniacs están solicitando columnistas, que ahí puede tener la oportunidad que tanto había esperado. "Un día de estos" responde Laguna sin muchos ánimos. (se ve que en realidad este tipo está enamorado de Raine). Una vez en el pub, Laguna y Kiros escuchan una conversación entre Ellone y Raine. "¿Por qué no te casas con mi tío Laguna? Pregunta la niña "Porque sería como casarme con un niño que solo se la pasa soñando con ser columnista y poder continuar con sus viajes. Me dolería mucho perderlo" Ellone le aconseja que lo convenza para que se quede, que ella es la única que puede hacerlo "Creo que el Tío Laguna realmente siente algo por ti". Raine se queda callada y pensativa, hasta que Laguna y Kiros entran y entregan el reporte a su comandante; ella les da las gracias y les pide que vayan a descansar. "Cuando despierten la comida estará lista y podrán hacer otro patrullaje". Laguna y Kiros salen y mientras se dirigen hacia la casa de Laguna, éste comenta que a veces tiene miedo, miedo de que al despertar no encuentre a Ellone, y eso lo asusta. "En verdad nos cambiaste" le repite Kiros.

¡Aghh! Mi cabeza! en verdad me duele... Esperen un segundo... ¿Dónde estoy? Parece que se trata de una cárcel... Rinoa, Selphie, Quistis, pero... ¿Y Squall... e Irvine? En dónde diablos están. Ellas se preguntan qué está pasando, yo me limito a buscar una solución lo más pronto posible pero... ¡Un momento! ¿Qué no es éste el lugar en donde Ward está de carcelero? Eso quiere decir que debe de haber bastantes habitaciones parecidas a ésta, y en alguna de ellas debe de estar Squall... Espero que se encuentre bien el tipo.

Escucho ruidos, deben ser los guardias. ¡Ahora sabrán quién es Zell Lynch!. Están entrando en la celda. Les digo sus cosas, pero se me amontonan todos. !Ugh! ¡Malditos, me patean las costillas aun tirado en el suelo!. Rinoa trata de detenerlos. Los tipos interrogan "¿Está aquí Rinoa Heartilly?". Rinoa da a conocer su identidad. Yo vuelvo a insultarlos y ellos a patearme ¡ugh...! Rinoa pide ir con ellos con tal de que me dejen en paz. Se van. Selphie cura mis heridas pero su magia no funciona del todo. "Debe haber una barrera contra magia" comenta Quistis Un Moomba nos trae comida pero tropieza y tira todo, un soldado lo reprime y lo patea. ¡Malditos abusivos! Sin embargo Selphie lo cura, y decide ayudarnos a escapar, pero se han robado nuestras armas y en estas condiciones no podremos contra los soldados... ¡Esperen un maldito segundo, mis armas son mis manos!. Será mejor que yo vaya por las armas, para que podamos ir en busca de los demás y salir de aquí. El Moomba me acompaña y sin problemas logramos el objetivo. ¡Ahora sí, prepárense malditos soldados que Zell y sus compañeros les harán pagar caro el habernos atrapado aquí!. Nos enfrentamos a Wedge y Biggs, y de paso les robamos unas magias que bien nos hacen falta. Las chavas, el Moomba y yo recorremos los pisos de arriba abajo, en el primer piso encontramos la revista Combat King 001, (tiene una técnica de pelea que no sabía) pero Squall no se encuentra ahí así que decidimos subir hasta la mazmorra. En el piso diez, un tipo nos reta a un juego de cartas y promete entregarnos el Battle Meteor si lo vencemos; Selphie lo logra fácilmente. Ya en el piso 13, por fin encontramos a Squall al lado de varios Moombas que lo llaman Laguna. ¿Por qué? Pero... ¿saben algo? Ya me cansé de hablar, así que le entrego a Squall su Gunblade y la palabra.

"Gracias Zell, me alegra verlos". ¡Ese maldito de Seifer me las pagará!. ¡Está demente!. Aprovechándose de mi debilidad me agarró de su muñeco durante el interrogatorio, todo con tal de que le confesara el verdadero significado de ser un Seed. Este es el nombre clave para la fuerza elite mercenaria de Balamb Garden. Seed: especialista en combate. El maldito me torturó con descargas eléctricas y a pesar de todo no se lo dije, pero el tipo está loco, ahora se cree el Caballero de la hechicera que la protegerá de nosotros 'los chicos malos'. No entiendo qué le sucede. En fin, ¡basta de tonterías!. Mejor busquemos a Rinoa y salgamos de aquí. Zell sabe operar el módulo que se encuentra afuera de esta celda, lo malo es que alguien deberá quedarse aquí para hacerlo y alcanzarnos después. "¿Quién lo hará? Pregunto. Quistis y Selphie le hacen una mala jugada a Zell y logran que se quede. Le deseamos suerte mientras descendemos. Una vez abajo nos damos cuenta de que estamos bajo tierra, será mejor regresar porque, además, han activado las alarmas y debemos ayudar a Zell. Éste se encuentra en problemas así que elimino a su atacante antes de que le haga algo. Él me agradece, pero... ¡Por favor que me suelte las piernas! ¿Qué se cree?... ¡Demonios nos están disparando!. "¡Agáchense!". Un segundo, alguien más está disparando, quién... ¡Tenía que ser Irvine Kinneas!. Se lo agradezco pero que deje de fanfarronear con su arma. Rinoa aparece y lo tira de las escaleras con tal de que deje de tratar de caminar "cool", según ella. Rinoa nos explica que su padre pidió que no le hicieran daño, y quería aprovechar esta para ayudarnos a escapar, hasta que Irving llegó y le arrojó el arma. Ahora también a ella la persiguen. Éste se disculpa con nosotros. "No te preocupes por eso" le digo. Será mejor que salgamos de

Headmaster Cid

www.finalfantasycreations.org

aquí". Irving indica que debemos dirigirnos a la parte de arriba mientras él y los demás activan el dispositivo que nos ayudará a salir. Rinoa, Quistis y yo, hacemos lo que nos aconseja pero y al tratar de salir de ahí nos enfrentamos a unos robots, tras encargarnos de ellos sin mayores problemas, repentinamente todo comienza a moverse. ¿¡Qué diablos es esto!? Unos taladros empiezan a funcionar y la base en donde estamos se hunde. Las mujeres ya se encuentran a salvo, pero yo quedo apenas sujeto a una de las vigas. Tengo que dirigirme hacia donde están ellas o el remolino me succionará. Me salvo por muy poco. Una vez que todos estamos juntos abordamos dos vehículos y vamos a detener los cohetes que se dirigen a Trabian Garden. Selphie pide que nos detengamos en una intersección, para ponernos de acuerdo sobre quién ira a Balamb a prevenir a todos y quién a detener los misiles, pero en eso despegan los que se dirigen a Trabian Garden. Selphie se pone triste pero se arma de valor y decide ir a detener los misiles antes de que despeguen a Balamb, así que nos dividimos en dos grupos, uno irá a la base militar liderado por Selphie y el segundo, guiado por mi, a prevenir a todos en Balamb. Tras desearnos suerte nos separamos. Mi equipo se apodera de un tren que, al parecer, pertenece a los soldados de Galbadia, aunque a ellos la idea no les agrada del todo.

Cuando llegamos a Balamb Garden, la tierra comienza a estremecerse, creo que Selphie y los otros lograron destruir la base militar desde donde lanzaron los misiles. Bien hecho, ahora debo informarle al Headmaster Cid, todo lo ocurrido, y advertirle sobre los misiles que se aproximan. Una vez adentro me doy cuenta de que está sucediendo algo extraño... ¿Por qué están peleando todos entre sí, y por qué quieren al Headmaster Cid? ¿Dónde se encuentra él? Rinoa, Quistis y yo recorremos todas las instalaciones y nos damos cuenta que parece haber una pelea interna entre los aliados del Headmaster y del Gran Master. ¿Quién es este Gran Master? En la búsqueda del Headmaster Cid nos enfrentamos a varios monstruos que tienen acorralados a algunos estudiantes. Uno de ellos está lastimado gravemente, así que lo llevamos con el Doctor Kadowaki, quien nos comenta que tal vez Xu sepa el paradero del Headmaster Cid. De manera que la buscamos por todo el Garden, hasta que al fin damos con ella en el Lobby. "Vayan al tercer piso" nos dice " Ahí está escondido el Headmaster Cid. Infórmenle sobre los misiles". Vamos allá de inmediato y lo ponemos al tanto de la situación. "¡Tomen el ascensor, busquen la fuente de energía del Garden y enciendan el dispositivo que fue diseñado en caso de situaciones como ésta!", nos dice el Headmaster Cid. Obedecemos pero al llegar al primer piso el ascensor no puede bajar más, así que abro la escotilla y bajamos por ahí, en el cubo del ascensor vemos una compuerta, tal vez a esa se refería el Headmaster Cid, entramos en ella y debemos descender todavía más hasta que encontramos un cuarto con una válvula, probablemente abra la compuerta hacia la fuente de energía, así que la giramos y se abre un pasadizo para ir aún más abajo, continuamos hasta que nos damos cuenta de que ya no hay camino. Rinoa ve una pequeña isla de control en la parte de arriba, así que me dirijo hacia ella y activo una compuerta que nos permite descender todavía más. Al fin encontramos unos mandos que jamas había visto e ignoro cómo utilizar. Comienzo a apretar todos los botones y accionar palancas, ya que este sistema es muy rudimentario. "¿Realmente sabes lo qué estás haciendo?" Pregunta Rinoa. " En verdad, no" confieso. Acciono una palanca, y empieza a funcionar una especie de rotor, éste hace que el Garden comience a flotar. Ya de vuelta en la oficina del Headmaster Cid, nos damos cuenta que ahí se encuentran los mandos para dirigir el Garden. El Headmaster y los demás me piden que haga algo, pues los misiles se acercan muy rápido (parece ser que, después de todo, Selphie y los otros no lograron su cometido, solo espero que se encuentren bien). Aprieto varios botones mientras muevo el timón, y por fin logro que se mueva esta cosa. Escapamos por poco de la explosión de los misiles "Inspecciona en busca de daños" me indica el Headmaster, así que me dirijo al balcón del segundo piso. Unas aves pasan en ese momento y Rinoa se acerca también para observarlas... ¡Vaya, en verdad se ve hermosa con su cabello agitándose al viento! Pero bueno, tengo que seguir inspeccionando!. En la entrada del balcón está Xu, quien se limita a decir "Ve de inmediato con el Headmaster. Hay problemas" ¡Claro que hay problemas!. Estamos a punto de estrellarnos con el pueblo de Balamb así que desvía el Garden y logramos caer al mar. Apenas nos salvamos. El Headmaster me felicita "Ve a descansar, lo tienes bien merecido. Ya hablaremos otro día".

Después de tomar una pequeña siesta, escucho a Rinoa en mi cuarto, así que me despierto por completo y me doy cuenta de que está a mi lado "Te ves muy tierno cuando duermes" comenta. (¿¡Qué no puede dejarme descansar por un rato?). Me pide que la lleve a conocer el Garden, así que decido acompañarla al pasillo central. "De este lado tenemos la cafetería, al otro el estacionamiento" Parece un poco molesta "¡Éste es un tour, vamos, llévame a conocer el Garden!" (¿Qué se trae ahora?). "Está bien!" Exclamo. De manera que damos la vuelta por todo el lugar, pasamos por la cafetería que en esos momentos está llena "¿Por qué hay tanta gente?" pregunta ella. "Es por los hot dogs" respondo "¿¡Por los qué!?. "Por los hot dogs, aquí es el alimento más preciado y, como ves, provoca verdaderos enfrentamientos" Sonrío. Nuestra siguiente parada es en el estacionamiento y luego vamos a la biblioteca, en donde me encuentro a la chava que salvamos de aquel monstruo en el centro de entrenamiento, y quien me visitó después de mi batalla contra Seifer. Ella me hace la plática "¿Recuerdas quién soy?". La verdad no. "Tal vez un día de éstos podamos sentarnos a recordar viejos tiempos". (En verdad no recuerdo conocerla).

Cuando llegamos con el Doctor Kadowaki, me felicita por mi hazaña de salvar al Garden, y me pregunta quién es la chica que me acompaña "Es mi novia" Respondo con tal de ver la reacción de Rinoa. Creo que hoy amanecí de buen humor. Rinoa se sorprende "¿Es en serio?" "Sí" Ella dice que comenzará a tomárselo en serio. "Es sólo una broma" Digo antes de que se la crea y no pueda quitármela de encima. Ella se ríe: "¡Por lo menos es un comienzo, ya haces bromas!" (¿?). Cuando llegamos al Lobby, uno de los subordinados del Gran Master, me pide que vaya con él, para darle mi reporte de todo lo sucedido, así que me dirijo hacia allá, y en el piso de abajo, nos encontramos con el Headmaster Cid, quien parece discutir con otra persona, alegando que si hubiera sabido que todo eso era con tal de obtener dinero, mejor no hubiera pedido el préstamo. De repente vemos que el subordinado lo azota contra el suelo, y decidimos entrar a ayudarlo, pero él responde que todo está bien. El Headmaster Cid se va mientras el subordinado nos pide que lo acompañemos con el dueño del Garden. Quistis nos alcanza para apoyarnos. Y nos damos cuenta de que no es humano, el ser comienza a hablar y nos pide nuestro reporte sobre lo ocurrido. "Fallamos la misión de asesinar a la hechicera, pero cumplimos las órdenes de ambos Gardens" digo. El Gran Master levanta la voz y nos reclama el habernos creído tales órdenes. Respondemos que fue orden del Headmaster del lugar, quien, además, nos dio el plan a seguir. Esto parece molestarle aún más, pues esa persona es subordinado suyo, ya que la hechicera tiene alianza con ese Garden, y fue por ello que lo planeó, para que ella no nos atacara. "¡Si no fuera por mí ustedes no hubieran hecho nada! Asegura. "Y como el plan no funcionó, ahora deberán acabar con la hechicera antes de que ella intente atacarnos de nuevo. ¡Estúpidos, incompetentes!" Continua insultándonos como si realmente fuéramos sus

sirvientes. Esto no me agrada y no pienso cumplir sus ordenes "Nosotros apoyamos a Headmaster Cid y haremos lo necesario para ayudar a los nuestros" Le hago ver. Él se molesta "¡Me lo imaginaba! Como Seeds tenían que estar de parte de ese inútil de Cid. Él y su absurdo sueño de crear a los Seeds. ¡Pero el Garden es mío!... Y tú no deberías hacerles caso a Cid ni a su esposa Edea". Edea... ¿la hechicera?... ¿¡Eso quiere decir que Edea es la esposa del Headmaster Cid!?. Pero ya me hartaron sus palabras y levanto la voz, tanto para proteger mis intereses como para apoyar al Headmaster Cid, sin importarme quién sea este tipo. Peleamos con todo, en el transcurso de la batalla noto que este sujeto, llamado Norg, lleva consigo al Guardian Force Leviatán, y decido quitárselo, después de un rato lo vencemos, y Norg, en sus últimas palabras nos maldice a todos. Una vez derrotado Norg, nos dirigimos con el Headmaster quien se encuentra en la enfermería. Queremos una explicación. Él nos ofrece una disculpa por todo lo ocurrido y explica "Norg es un Sumi, él me apoyó con dinero para poder construir el Garden, pero con el tiempo, me di cuenta que no retribuía ganancias y decidí prestar los servicios de los Seeds, para obtener una retribución". Continua con su explicación, diciéndonos que, en realidad, la misión de los Seeds es enfrentar a los hechiceros y con la llegada de Edea ha llegado la hora. Sobre Edea, nos comenta que sí, es su esposa, que es una hechicera y lo supo desde el momento en que la conoció. Ambos tenían planeado la construcción de los Gardens y el reclutamiento de los Seeds. "Pero un día comenzó a comportarse en forma muy extraña y decidió irse, llevándose consigo a sus propios Seeds". Aun no entiendo todo esto, pero como dice el Headmaster Cid, por fin ha llegado la hora de enfrentarnos con la hechicera. Sin importar quién sea el enemigo, debemos llevar a cabo nuestro objetivo.

Rinoa, Quistis y yo caminamos por el Garden y hallamos a Xu en el Lobby. Pregunta por el Headmaster, pues ha llegado un barco de Galbadia y piden hablar con él "Temo que vayan a atacarnos" advierte. Le digo lo que quiere saber y me dirijo hacia el balcón y les pido que se identifiquen. Los recién llegados piden permiso para subir, y se los otorgo. El Headmaster Cid aparece tras de nosotros y los que dicen ser Seeds de Edea le informan que es necesario que se lleven a Ellone (¿Qué no era la chava que me encontré en la biblioteca?) "Es muy peligroso que permanezca aquí" aclaran. Yo no estoy de acuerdo con ello pero el Headmaster me pide que vaya a buscarla. Cumplo órdenes bajo protesta. Una vez que estoy con ella, le pido que me acompañe. "¿Tienes algo que ver con Laguna Loire? Pregunto. "Yo amo al Tío Laguna", "¿Qué está pasando?" Insisto. Ella dice que son escenas del pasado (¿Escenas del pasado?). "Muchos dicen que no se puede cambiar el pasado" murmura Ellone "Pero ¿si en verdad se pudiera?. No sé de qué está hablando pero le pido que ya no se meta en mis sueños. Ella se disculpa conmigo. "Déjame tranquilo, ya tengo muchos problemas para lidiar con los de alguien más" le advierto. Se vuelve a disculpar. En eso entra Xu: "¿Encontraste a Ellone?" Ésta se presenta con ella. Por mi parte me siento muy confundido con todo, así que tomo asiento. Ellone se acerca "Tú eres mi única esperanza" me susurra al oído antes de ponerse de pie y alejarse con esos hombres que se la llevarán. Pienso en lo sucedido, en las palabras de Ellone... en los chavos... ¿Qué Ellone no puede depender de sí misma para salir de problemas, o es que acaso todos necesitamos apoyarnos en alguien con tal de seguir adelante? Pero de ser así, ¿por qué siempre terminamos solos? Por eso prefiero depender solo de mí...

Y me quedo dormido con mis pensamientos.

¿Qué es esto, acaso otro sueño con Laguna? No creo pues soy yo de pequeño... Ahora recuerdo, yo esperaba con ansiedad a mi hermana, no importándome que estuviera lloviendo o no. La quería a mi lado, ella lo era todo para mí "¡Por favor hermana, vuelve!"...

Despierto y veo que Rinoa está de nuevo a mi lado. Se limita a observarme (¡¿Por qué no puede dejarme en paz?!) "¡Caminemos por el Garden!" Me pide. Le digo que ya tuvo su tour. "Lo sé... Pero ahora sólo quiero caminar y charlar". Bueno, ¡qué más da!.

Cuando vamos saliendo de los dormitorios escucho por el altavoz que el Headmaster Cid me manda llamar. Que me presente urgentemente en su oficina. Una vez ahí, nos damos cuenta de que estamos a punto de encallar en Fishman's Horozont y nada puede evitarlo. Chocamos contra el puerto y el golpe estremece todo el Garden sin embargo no es tan fuerte como para dañarlo. Headmaster Cid me envía a ofrecer disculpas ante el Mayor del lugar ya que, una vez ahí, examine el área. Quistis, Rinoa y yo, nos presentamos con los habitantes y nos disculpamos por lo ocurrido ya que venimos en son de paz. Aseguramos que en cuanto hagamos las reparaciones correspondientes nos iremos de inmediato, así que pedimos permiso para inspeccionar el área. Estas personas nos brindan su ayuda y hospitalidad y nos permiten explorar el puerto, aunque antes debemos presentarnos con el Mayor Dobe, quien está a cargo del lugar. El Mayor acepta nuestras disculpas y nos ofrece su ayuda en las reparaciones, ya que sus hombres son muy buenos en ellas. Acepto con gusto, sorprendido ante tanta hospitalidad. "¿Por qué les urge que nos marchemos de aquí? Pregunta Rinoa. (¡¿Qué no podía mantener la boca cerrada?!). "Ustedes son mercenarios" responde el Mayor "Lo más probable es que atraigan a otros pues la violencia genera violencia". Ellos son pacifistas y por eso desean que nos vayamos de inmediato, no quieren guerra ni matanzas en su ciudad. (Lo cual es muy razonable). Agradezco todo y me dirijo con el Headmaster Cid, no sin antes tomar la magia última que se encuentra a mi derecha. Una vez que nos encontramos afuera del auditorio, nos damos cuenta de que hay soldados de Galbadia en el lugar. La esposa del Mayor aparece detrás de nosotros "¡Ustedes los atrajeron, es su responsabilidad deshacerse de ellos!". Está en su derecho y asumo la responsabilidad, pero en eso aparece el mayor "La violencia no es necesaria, hablaré con ellos y llegaremos a un acuerdo" Es hombre muerto. Decido seguirlo por si llega a necesitar de nuestra ayuda pero nos limitamos a escuchar. Un soldado pregunta por Ellone, (¿Para qué diablos estarán buscándola?). "No sé quién es ni dónde esté" contesta el Mayor. El soldado le dice que no importa, que aun así incendiarán el lugar. "Órdenes de la hechicera Edea". "¿Por qué? He dicho la verdad" protesta el Mayor "Órdenes son órdenes" exclama el soldado tomándolo por el cuello. Decido actuar y nos enfrentamos a ellos, no sin antes robarles unas cuantas magias que llevan consigo. También enfrentamos un armatoste que no es mucho problema para los Guardian Forces y con ayuda del Mug de diablo puedo quitarles un poco de Admantina. Cuando la máquina cae al agua salen de ella Selphie, Zell e Irving. ¡Qué bueno que se encuentren con vida! Me alegro y se los expreso. "¡Dejen eso para después!" Exclama Quitis "Vayamos a reportar todo con el Headmaster". Tiene razón pero les pido que se adelanten ya que necesito pensar en lo sucedido. Rinoa se queda atrás "Creo que es muy dulce el que te preocuparas por ellos" "Debía hacerlo" respondo "Son mis amigos". A ella le sorprende la respuesta, le parece extraño y me dice "Después de todo no tienes corazón de piedra... Si hubiera ido con ellos ¿También te habrías preocupado de esa forma por mí?" Me ha tomado desprevenido "...Uh... Su... supongo que sí" tartamudeo. Ella se ríe "¡Te sonrojaste!" "¡Eso no es cierto!" "¡Qué dulce!". Le digo que se vaya, nos veremos en el Garden.

Cuando me dirijo hacia allá, encuentro a Irving "Creo que Selphie parece un poco triste y como, supongo, que te toman como a su líder, no estaría mal que hablaras con ella". Es buena sugerencia, aunque yo no pedí ser líder. En el trayecto Irving me comenta lo hábiles que son las personas del lugar "No me sorprendería que dejaran el Garden en óptimas condiciones".

En el escenario que se encuentra dentro del Garden, veo a Selphie, y le pregunto por qué esta triste, ella responde que esperaba tocar algún día en ese escenario y a causa del choque ya no podrá hacerlo. "Todo tiene solución, no te preocupes" le digo "Lo importante es que se encuentran con vida". Selphie se sorprende ante mis palabras. Por fin estoy dejando ver mis sentimientos. ¿Acaso tiene algo de malo preocuparse por los

http://arlequincreations.org

amigos? Al menos parece que Selphie ya se encuentra más contenta... El Headmaster me vocea pidiendo que me presente en su oficina (¿Ahora qué querrá?). Una vez ahí le doy mi reporte, él comprende la situación. "Tal vez Edea esté buscando a Ellone por su habilidad de transportar a las personas en sus sueños al pasado" susurra, y se pregunta cuáles serán sus verdaderos planes, cuestionándose si en verdad habrá llegado el momento en que nos enfrentemos de una vez por toda con Sorceres Edea. Toma el altavoz y anuncia a todos que, dadas las circunstancias y lo acontecido últimamente, ha decidido que él solo administrará el Garden y que necesitamos un líder que nos dirija hacia la batalla contra la hechicera... y decide ponerme a MI como su líder. ¡No puedo creerlo!. Él continua "A partir de ahora deben respetar mi decisión. El Garden se ha convertido en una base móvil, en busca de Sorceres Edea". Me pregunto si realmente quiero esto, y no sé por qué, pero le grito que no me agrada que me deje todo a cargo. Ya una vez en mi cuarto me dedico a reflexionar, me pregunto por qué habrá tomado esa decisión el Headmaster Cid. Si su esposa es la hechicera, ¿eso quiere decir que solo creo el Garden y a los Seeds para ir en su busca y acabar con ella? ¿Por qué? ¿Por qué hace eso?.

Cuando despierto me pregunto qué estarán haciendo los demás, así que salgo de mi cuarto y en el pasillo me encuentro con Rinoa luciendo el vestido que llevaba en el baile. "Acompáñame" dice. Llegamos al auditorio de Fishermans Horizon. Veo a mucha gente, como si fuéramos a presenciar algo, y en la entrada me encuentro con Irving. Él me jala y me dice que la llevo bien, que cuide mis movimientos (¿Qué es lo que se piensa?). Rinoa solo se carcajea, una vez abajo me encuentro con Selphie y los demás en el escenario, dedicándome el concierto por mi ascenso. Yo no pedí esto, así que voy a sentarme a la orilla del escenario, pero Rinoa se acerca a mi nuevamente felicitándome por un ascenso que no pedí. "Creo que, en verdad, no estoy preparado para esto" le digo pero ella se sienta a mi lado comentando que como adolescente debería relajarme un poco y disfrutar del espectáculo. "No me siento muy a gusto con esto" Me doy cuenta que Rinoa está arremedándome y eso no me agrada. Muevo mi brazo en muestra de desagrado y ella lo elude "Será mejor que me vaya" digo en voz alta. Ella me avienta hacia abajo mientras asegura que no me iré tan fácilmente. Abajo me dice "Debe ser muy difícil para ti ocultar todos esos sentimientos y no poder expresar lo que sientes y piensas. De vez en cuando deberías abrirte un poco y confiar en ellos... ellos siempre estarán ahí para apoyarte. No es bueno guardarte todo ". Pienso que tiene toda la razón, que tal vez debería decirles cómo me siento de vez en cuando, aun así tengo mis dudas. "¡Esto no me agrada!" Exclama ella repentinamente. ¿A qué se refiere, me abro a ella y me dice eso? ¿Qué le pasa? "Es la música, al principio era agradable pero ya no" explica. Yo le comento que la razón de que no confíe en nadie es que si uno se apoya en alguna persona y ésta un día se va el golpe es muy duro de superar. "La confianza que se depositó en ella no será devuelta y mucho menos la confianza para salir adelante por tus propios medios". Ella comienza a gritarme "¡Cómo puedes ser así, a pesar de todo lo que tus amigos hacen por ti! ¿Cómo puedes pagarles de esa forma?". Creo que mal entiende las cosas, trato de detenerla sin éxito. Mejor, únicamente debo depender de mi. Solo en mi habitación reflexiono sobre todo ello, sobre mi ascenso, el poder apoyarme en alguien, y pienso que es mejor como estoy, sin depender de nadie pues si lo hago, me veré mal como líder... Comienzo a soñar de nuevo, y de nuevo me veo a mí de niño, en medio de la lluvia esperando a mi hermana... y ella no viene. Le grito que ni se preocupe en regresar. Lo mejor es que me haga fuerte por mí mismo. No volveré a depender de nadie... vaya ahora que recuerdo bien las cosas, me doy cuenta del porqué soy así, y la verdad me siento mal por ello.

Al día siguiente voy al puente mando para ver las órdenes del día, ahí me encuentro a Xu, Quistis y Nida, quienes me llaman comandante. En realidad no me gusta que me llamen así y se los hago ver. Nida me informa que los habitantes de FH, han hecho todas las reparaciones necesarias. "En cuanto lo ordenes podremos irnos, debes escoger nuestro destino". Quistis me sugiere que de momento deje descansar a Selphie "Está exhausta por su misión en la base militar" comenta. Tiene toda la razón. Xu, me pide que vayamos a Balamb para ver qué ha sucedido desde que salimos de ahí. Me parece muy buena idea y nos dirigimos hacia allá.

Galbadia Garden se encuentra anclado en Balamb. Zell, Rinoa y yo bajamos a checar que está sucediendo. En la entrada del pueblo vemos a un señor con su esposa buscando entrar a la aldea, pero un soldado se los impide. Nos acercamos a él "Sorceres Edea se encuentra en el pueblo" explica "Está buscando a una tal Ellone y por el momento nadie puede entrar o salir". El matrimonio nos dice que su hija se quedó sola en casa con su abuelo y están muy preocupados por ella. Zell sugiere que le digamos al guardia que sabemos el paradero de Ellone, todo con tal de que los dejen pasar, y funciona. Llegamos a la casa de Zell y nos encontramos con su madre, que à su vez está muy preocupada por él. "¡Despreocúpate" asegura Zell "Yo me haré cargo" Pero ella le aconseja que no se precipite, que no desea que le suceda nada malo. Por mi parte veo una escalera y cuando estoy a punto de subir Zell me detiene "Ese es mi cuarto, no debes pasar. Es sagrado" (¿?). Nos dirigimos al hotel para ver al dichoso comandante quien, por descripciones de la mamá de Zell, supongo debe ser Fujin, pero nos dicen que primero debemos hablar con el capitán, que debe estar en el puerto. Vamos para allá, pero no lo encontramos. Ahí están solamente un perro, unos soldados y un pordiosero a quien le pagamos por información sobre el paradero del capitán pero es en vano así que volvemos a casa de Zell para descansar un poco. Éste acepta e incluso nos permite entrar a su cuarto. Ahí hay un altar con la foto de su abuelo. "En verdad lo admiraba" nos confía Zell " Es mi ejemplo a seguir. Fue un gran guerrero en la última guerra, siempre reconocido por su gran valentía y su increíble habilidad para tomar decisiones y liderear a su equipo". Vaya, en verdad lo admiraba pero lo único que se me ocurre decir "Todo lo contrario a ti". Rinoa se ríe, y me dice que quiéralo o no me estoy volviendo más abierto y buena onda. Asiento. Descansamos un rato y después hablamos con todos en casa de Zell, pero no sucede nada sobresaliente y nos dirigimos al muelle. Rinoa se acerca al perro. Éste huele algo y nos lleva a la estación de trenes de donde saca a mordidas a Ruijin. Lo seguimos hasta el hotel y Zell exige ver al capitán. Éste resulta ser Ruijin a quien le sorprende vernos ahí así que decide pelear contra nosotros con ayuda de los soldados, pero no nos dan mucho problema. Ruijin entra al Hotel, parece que va con Fujin pero nos damos cuenta de que ésta expulsa a Ruijin por su incompetencia. Aun así entramos y hablamos con ella "Estoy en contra de la hechicera pero Seifer la apoya y nosotros apoyaremos a Seifer" Nos enfrentamos, en eso llega Ruijin quien apoya a Fujin. Nos damos cuenta de que ella trae consigo al Guardian Force Pandemona y se lo robamos. Al pelear me doy cuenta que Quetzalcoatl es inútil contra ellos pues les sube energía. Decido no utilizarlo y pelear con ayuda de los otros. Tras una ardua lucha logramos vencerlos y finalmente hablamos con ellos ¿Por qué siguen a la hechicera, ya no querrán regresar con nosotros al Garden?. Ellos no están con la hechicera sino con Seifer. Les decimos que Seifer está siendo manipulado por ella. "Eso es cierto, Seifer solo quiere cumplir su sueño y nosotros lo apoyaremos siempre. No somos sus subordi

nados somos sus amigos y siempre estaremos ahí para apoyarlo en las decisiones que tome. Somos los únicos amigos que tiene" A Rinoa le parece muy triste la situación pues lo siguen a pesar de lo que sucede. Le da lástima que Seifer no se de cuenta que tiene verdaderos amigos. Yo también me doy cuenta de ello. ¿Esa será esa la unión que tenemos todos nosotros, por lo que debería abrirme más hacia ellos?.

Ya una vez en el puente de mando del Garden, llega Selphie "¿Ya tenemos nuestro próximo destino?" Me pregunta. "Aún no" respondo. Me pide que vayamos a Trabia Garden, quiere ver como se encuentran sus amigos, así que nos dirigimos hacia allá. En Trabia Garden nos damos cuenta de que la entrada principal está bloqueada. Selphie se salta para ver cómo están las cosas y la seguimos. Una vez adentro Selphie nos agradece el haberla acompañado, y nos pide que la esperemos en la cancha de basquetbol que se encuentra en la parte de atrás. Todos accedemos pero, mientras, Rinoa y yo exploramos el lugar. Vamos al cementerio y revisamos en la fuente donde encontramos una revista de armas, de ahí nos dirigimos hacia la computadora principal, tratamos de encenderla pero no hay suficiente energía. Regresamos al cementerio y encontramos a Selphie hablando con unos niños y dándoles ánimos para que sean fuertes. La seguimos al cementerio y vemos que habla con las tumbas de quienes eran sus amigos. Está triste, hablando sobre sus sueños de formar un grupo agrega que lo logro con nuestra ayuda. En verdad está muy triste por perder a sus amigos así que la dejamos sola un rato y vamos a examinar uno de los misiles que cayeron, uno de ellos está casi intacto y encontramos ahí la magia Aura. De vuelta en la cancha de basquetbol, Selphie llega disculpándose por hacernos esperar, y Rinoa se pregunta si está bien lo que hacemos "Ya no estoy segura de querer continuar, esto es muy difícil para mí". Irving interviene comentando que a él también le desagrada la idea de la pelea, pero recuerda que cuando tenía 4 años estaba en un orfanato "Había una niña que siempre me llenaba de ánimos, la llamaba Spoky... y a otra niña ... Bossy. Sigo peleando para protegerlas cuando las encuentre". Selphie y Quistis le preguntan si era un orfanato construido con piedras a la orilla del mar, y les contesta que sí. "Nosotras dos también estuvimos ahí" Ellas son esas dos niñas. Zell comienza a recordar algo. Recuerda a los tres, yo también, pero yo siempre esperaba a Sis, por eso no me juntaba muchos con ellos. Siempre la esperaba en la entrada, diciendo que no la necesitaba más, que solo dependería de mí a partir de ese momento. Todos están jugando en la arena, jugando con los fuegos artificiales, y comentan que no pueden creer que todos hayan estado ahí. "¿También tú?" Me preguntan. "Sí". Recordamos que Zell siempre se la pasaba llorando y gritando y se lo recalcaba un niño rubio, me parece conocid... esperen un momento, era Seifer. ¿Eso quiere decir que siempre hemos estado juntos y peleando a la vez?. Les pregunto si recuerdan a Sis. Responden que sí. Ella era la mayor de todos por lo que siempre la llamábamos Sis "Cuando se fue tú te volviste muy solitario" Me dicen. "¿Recuerdan a Matron?" Pregunta Irving. "Sí. Era una bella mujer de largo cabello negro que siempre nos cuidaba" agrega Zell. Quistis recuerda que su nombre era Edea Kramer... ¡Hey! ¿Eso quiere decir que Sorceres Edea, en realidad es nuestra Matron?. Si es así, ¿por qué creó a los Seeds junto al Headmaster Cid para que la mataran?, ¿Qué traía entre manos y por qué se comporta ahora de esa manera?. Todo me parece muy extraño. Irving se alegra, al fin ha encontrado a las niñas que tanto quería y aunque hayamos tomado caminos diferentes, por fin podemos estar juntos. Quistis recuerda que cuando llegó al Garden, Seifer y yo siempre estabamos peleando "Eso que creí sentir por ti no es amor, sino cariño de hermana mayor. Quise ocupar el espacio que había dejado Ellone pero, desde que llegó Rinoa, me he dado cuenta de que te has vuelto más dócil". ¿Será eso cierto?. "Entonces" se pregunta Selphie "Si desde pequeños estabamos juntos, ¿por qué no podíamos recordar nada?". Quistis añade que el Headmaster Cid le dijo una vez que cuando los Guardian Forces son capturados además de brindarnos su ayuda, viven en una parte de nuestro cerebro que regularmente afecta a la memoria. Esa es la explicación. Zell reflexiona, ¿valdrá la pena tener los Guardian Forces si con ello se pierden los recuerdos?. Irving responde que sí, si con ello tenemos la fuerza que necesitamos para vencer a Matron. ¿Fue en verdad nuestra Matron quien mandó esos misiles contra ambos Gardens?. Esto es muy extraño ¿por qué Seifer quiere saber cuál es el verdadero significado de ser un Seed acaso no se supone que Matron lo sabe? ¿Por qué quiere averiguarlo entonces? Lo hago notar a los demás. "Vayamos al orfanato" sugiere Quistis "Tal vez podamos encontrar ahí una respuesta a todas nuestras preguntas". Aceptamos su sugerencia. "¡Y llevemos un diario!" Sugiere Selphie "Será mejor escribirlo todo por si olvidamos algo a causa de los Guardian Forces". Me parece una buena idea. Le pregunto a Rinoa si quiere seguir con nosotros o no, y ella decide seguir adelante "Creo que no le temen a nada y al igual que ustedes, quiero descubrir qué es lo que está pasando con Matron y porqué quiere a Ellone". ¿Acaso quiere utilizar sus poderes para viajar al pasado, para cambiarlo y modificar algo que no le agrade de su presente?. Tal vez. Me pregunto que planea hacer. El grupo se dirige hacia allá en busca de una clave, aunque en realidad, creo que Matron no podrá hacer nada pues hagas lo que hagas no puedes cambiar el presente, porque el pasado es el pasado.

Al dirigirnos a Edeas House, pasamos por las ruinas del Cráter de Centra. Lo exploramos y conforme nos adentramos, una voz muy profunda, con aire amenazador, se escucha "¡No profanen mi tumba!". Al llegar casi a la cima de las ruinas encuentro una estatua con sólo un ojo, la tomo y subo todavía más. Coloco el ojo restante a la estatua y esta me da un número. A la otra estatua le coloco los dos ojos, entonces ella me pide el número que la otra me ha dado y se abre una compuerta, adentro hallo al Guardia Force Odin. No me ataca pero yo sí lo hago empleando la magia Aura para poder atacarlo con mi Limit, pues de no hacerlo en un determinado tiempo, él acabaría conmigo. Finalmente, gracias a los Limits de Zell y mío unidos, lo vencemos y se une a nosotros... sólo que aparecerá cuando en verdad necesitemos de su ayuda. Conforme recorremos las ruinas encontramos varios Tonberrys, logramos vencer con arduo trabajo a 20 de ellos, el último resulta ser más grande y fuerte que el resto, pero tras vencerlo nos ofrece disculpas y se une a nosotros. Al dirigirnos hacia la casa de Edea, vemos a la distancia a Galbadia Garden. Nida me pide que observe con los binoculares. Seifer se encuentra con ellos, por lo que veo ha llegado la pelea definitiva contra él y el otro Garden así que doy órdenes a los estudiantes y a los pocos Seeds que tenemos, en cuanto a las posiciones que van a ocupar para la defensa. "Cuidarán de los más pequeños y no permitan que se lleven los hot dogs es lo más preciado que tenemos en el comedor... (¡Esperen un momento ¿qué cosas estoy diciendo?!) Todos los estudiantes que tengan su ID con terminación 7 cubrirán el Quad". "Me encargaré de todo" dice Nida "Mientras tú coordinas nuestras defensas". Me dirigo al Quad y ahí encuentro a Selphie "Zell está haciéndose cargo del escuadrón de defensa de esta entrada" Voy a checar y veo a Zell organizando un escuadrón de estudiantes, así que le pregunto qué está haciendo. "Mi número de ID termina en 7, me presenté sin retraso alguno". (Realmente me sorprende, pensé que iba a estar dormido como siempre). "Está bien, sólo ten cuidado... Selphie apóyalo aquí, mientras Quistis se encarga de la entrada principal y que Irving me acompañe". Antes de dirigirme al puente de mando, Zell me pide prestado mi anillo. ¿Para qué lo querrá?. Este anillo es mi favorito... supongo que no estaría mal que lo lleve un rato. Zell se emociona "¡A Rinoa le encantara esto!" Exclama. ¿Rinoa?. En eso Xu me anuncia y solicita de inmediato mi presencia en el puente de mando. Cuando voy hacia allá me topo con Rinoa "¿Puedo ayudar en algo, lo que sea necesario?" "Quédate cerca de Zell... y cuídate mucho" le digo. Al irme

http://arlequincreations

http://arlequincreations.org

[illegible] un querer y vea a Zell que le muestra mi anillo. ¿qué se traerán entre manos esos dos?... No es hora de pensar en ello, mejor me preocupo por esta batalla. Al llegar al puente de mando, Nida me informa que están preparándose para atacar, por los binoculares logro ver a Seifer mandando a todos sus motociclistas contra nuestro Garden.

Todos ellos saltan desde el otro Garden en sus motocicletas con ayuda de unos cohetes, y llegan precisamente al Quad, confío en que Zell, Selphie y Rinoa se ocupen de ellos. Nida me pide que vaya a apoyar en la entrada principal junto a Quistis, y vocea a Zell para que nos alcance allá. Peleamos contra varios soldados en el trayecto y nos unimos a Quistis que se encuentra con Xu, después llegan Zell y los demás. ¡Están atacando con todo!. Lanzan de lleno todo el Garden de Galbadia contra el nuestro. ¡No puedo permitir esto!. Me dirijo al puente de mando sin embargo Zell y los otros me informan que Rinoa se encuentra en problemas. "Han destruido una parte del Quad y está colgada en estos momentos". Sé que debo ir a salvarla, pero también debo ocuparme de dirigir todo el Garden... ¿Qué hago?. Nida vocea que tenemos problemas en los salones, unos soldados han logrado entrar y ahí se esconden varios niños. Sin dudarlo me lanzo en su ayuda no sin antes pedirle a Zell que haga lo posible por ayudar a Rinoa. En cuanto llegamos nos enfrentamos contra los soldados. "Lleve a los niños a la enfermería" le pido a la encargada al terminar con los intrusos. Nida vuelve a vocearme. El doctor Kadowaki se encuentra en el puente de mando, debo ir allá. ¿Qué sucede ahora?. Una vez ahí, el doctor Kadowaki me dice que necesito hacer algo de lo contrario no aguantaremos otro ataque "La mayoría sigue en entrenamiento y ya hay varios heridos". Irving sugiere que acabemos de una vez por todas con esto y que invadamos su Garden y vayamos a acabar con Sorceres Edea "¿Conozco el lugar como la palma de mi mano!" Asegura. Es buena idea. El doctor Kadowaki me pide que les hable a todos, que los guíe en la batalla "Hazles ver que realmente tienen un líder seguro de sí mismo y de sus movimientos". Tiene razón así que les hablo y les pido que aguanten un poco más "¡Quizá no podamos ganarles en nuestro territorio, así que invadiremos el suyo!". Les informo que Zell y los demás guiaran el ataque. "Todos los estudiantes arriba de Rango C, vayan con ellos, el resto cuide de los heridos y los niños". Les pido que luchen con todo pues el objetivo del Garden es entrenar a Seeds para pelear contra los Sorceres y ahora se cumplirá su destino y el de todos nosotros. "¡Lleven la cabeza en alto teniendo en cuenta que, como Seeds, ha llegado la hora de encarar nuestro destino: vencer a Sorceres Edea, es todo!".

Todos en el puente aplauden mis palabras e invadimos su Garden chocando contra él. Irving y los demás bajan de inmediato y guían a nuestras tropas en la batalla. El Doctor Kadowaki me pide que vaya a tratar de salvar a Rinoa, que en verdad me necesita. De inmediato me dirijo hacia allá, pero en el segundo piso veo que la alumna que cuidaba de los niños, se encuentra angustiada, así que bajo a ver qué sucede. "¡Perdí a uno de los niños!" Exclama "La última vez que lo vi fue en la puerta que da al balcón". Voy a buscarlo y lo encuentro, pero me dice que un señor me espera afuera, le pido que se aleje lo más pronto posible, pues debe ser uno de los soldados. "Es muy peligroso que te quedes cerca". De repente se escucha un ruido. ¿De dónde puede venir ese estruendo?. Entonces la puerta del balcón se abre y aparece un soldado con un cohete en la espalda que le permite volar. Me azota contra la puerta, el golpe es fuerte pero me fijo en el botón que abre la puerta de la salida de emergencia así que lo oprimo y en su segundo intento por golpearme, ambos salimos volando del Garden. Me sostengo de un cable de la máquina y el soldado también mientras forcejeamos, colgados sobrevolamos la zona de batalla y los dos Gardens. Finalmente logro tirar al soldado y con ayuda de la máquina voy a salvar a Rinoa quien se cuelga del cable. Al llegar a la superficie de Galbadia Garden pasamos a un lado de la cruenta batalla, donde, tanto estudiantes de Balamb como soldados de Galbadia, luchan por sus respectivas causas. Nosotros para sobrevivir y derrotar de una vez por todas a Sorceres Edea, ellos siguiendo órdenes de esta última, en verdad me da lástima. Una vez en [illegible] Rinoa se detiene por [illegible] para agradecerme el haberla salvado. "No te preocupes, sólo estoy cumpliendo con la parte de nuestro contrato" Respondo. Ella me mira pensativa a los ojos, y me entrega mi anillo. "Zell me lo prestó un momento... en verdad me gustó". (¡Ya me las pagaras Zell!). "¿Qué símbolo tiene grabado?" Pregunta "¿Es un monstruo?". Le contesto que es un León... se caracterizan por su coraje y valentía. Ella asegura que lograra ser igual que un León, para poder pelear a nuestro lado. "¿Tiene nombre?". "Se llama GRIEVER" respondo. Le sugiero que mejor alcancemos a los demás y dejemos las charlas para después. Ella acepta.

Una vez adentro Quistis y el resto discutimos el plan a seguir: encontrar a Sorceres Edea y acabar con esto de una vez por todas. Así que Rinoa, Zell y yo, nos adentramos en Galdabia Garden y buscamos pistas de Sorceres Edea. En el trayecto enfrentamos a varios monstruos, y en algunas habitaciones, a estudiantes, quienes nos apoyan entregándonos llaves que abren los distintos accesos del Garden. En la pista de hielo luchamos contra varios demonios de hielo y al acabar con ellos nos damos cuenta de que nos dan bastante experiencia y son fáciles de vencer con Ifrit, así que nos quedamos un rato ahí para adquirir experiencia (nosotros y los Guardian Forces) para poder vencer más fácilmente a nuestro enemigo. Al llegar al Lobby nos enfrentamos contra el Guardian Force Cerberus, quien nos ataca con Quake. Lo eludimos con Float y le robamos unos cuantos triples y Quakes. Lo vencemos fácilmente con Diablos. Al vencer a Cerberus éste se nos une, y en el cuarto de la izquierda encontramos la última llave que abre el elevador que nos lleva a donde se encuentra Sorceres Edea. Al llegar nos vemos cara a cara con Seifer. "¿Cómo te atreves a enfrentar a Matron después de lo que hizo por nosotros?" Me reclama. A Rinoa le pregunta "¿Cómo te atreves a pelear contra mí después de que hace un año...?" "¡Cállate!" Exclama ella. A Seifer le sorprende que Zell este ahí diciéndole trasero de gallina. Ya me hartaron sus palabras "¡A pesar de que crecimos juntos, tú elegiste unirte a los enemigos, vamos a vencerte como a los monstruos de allá abajo!". "¿Te atreves a decirme monstruo a mí? Para tu información, soy the Sorceres Knight". Amenaza con vencernos por osar encarar a Sorceres Edea. En la batalla, le robamos unas cuantas magias pero él sigue jugando con sus habladurías sin embargo no es demasiado difícil vencerlo gracias a la experiencia que obtuvimos en la pista de hielo. Seifer no puede creer su derrota y al fin Edea, nos da la cara "Los esperaré en la zona de batalla". Se limita a decir y desaparece atravesando el suelo. Abajo está el auditorio así que nos dirigimos allá. Al llegar comienza a escucharse una rara voz, y de pronto Sorceres Edea aparece atravesando la pantalla que se encuentra arriba de nosotros. "Ha llegado la hora en que se cumpla nuestro destino, ustedes Seeds trataran de vencerme, pero les aseguro que no será así". Esta no es nuestra Matron, y le digo que se prepare que nuestra misión es vencerla, y así será. Pero Seifer aparece "Quizá me hayan vencido antes pero mi misión es proteger a Sorceres Edea, y lo cumpliré". Derrotamos fácilmente a Seifer. Ha llegado la hora de enfrentar Edea, a quien le robamos todos los Demis posibles regresándoselos después pero se protege con Reflect, así que lo atacamos con el comando de Treatment para quitárselo, y con ayuda de los Guardian Forces logramos vencerla, no sin antes robarle el Guardian Force Alexander.

Por fin logramos derrotarla pero algo sucede... Rinoa camina como si estuviera poseída, se acerca a Seifer y lo abraza. Éste se levanta como si nada y se aleja... como si no fuera él. Rinoa cae, Sorceres Edea reacciona y parece extraña como si hubiera regresado nuestra Matron, menciona nuestros nombres y le sorprende lo grandes y fuertes que somos ahora. ¿¡Qué diablos está pasando!?. Quistis se acerca a Rinoa y la sostiene en sus brazos "¡No está bien, no sé lo que tiene!... No puede despertar".

Rinoa dime qué tienes. ¡Despierta!.....

CONTINUARÁ.....

http://arlequincreations.org

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

MAXIMA CALIDAD EN

- DISEÑO GRAFICO
- PRE-PRENSA DIGITAL
- IMPRESION OFFSET

LA CALIDAD NO CUESTA MAS

MEJORES PRECIOS

OBRERO MUNDIAL 804
COL. ALAMOS
TELS. 55 38 51 46
55 38 35 42
55 38 38 60

Diseño Fuerza s.a. de c.v.

Esta revista fue impresa por Nosotros

http://arlequincreations.org Facebook: Blog Anime ArlequinCreations

Historietas Nacionales e Internacionales, Cine, Conferencias, Cómics

Las Mejores Editoriales y tiendas, Manga, Taller de Niños, Talleres de Modelismo y Cómic, Historietas Nacionales e Internacionales, Cine, Conferencias, Cómics, Taller de Niños,

Talleres de Modelismo y Cómic, Historietas Nacionales, Manga, Las Mejores Editoriales y tiendas, Taller de

CONQUE 00

7ª Convención de Historietas de la Ciudad de México

5, 6 y 7 de Mayo 00

10:00 Hrs.- 21:00 Hrs.

Invitados

Sergio Aragonés
Dibujante de Mad, creador de Groo.

Carlos Meglia
Creador de Cybersix

Orlando Noguera
La voz de Cerebro

Frank Carreño
La voz de Pinki

Humberto Ramos
Creador de Crimson

El Taller del Perro

Unidad de Congresos del Centro Médico Siglo XXI.
Av. Cuauhtémoc esq. Baja California a un lado del Metro Centro Médico.

quincreations.org Facebook: [illegible]inCreations